NINTENDO Wii • Wii U • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO

07/12 • AUSGABE 183 • € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 07

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

FUSSBALL-SPECIAL

Fußballspiele-Einkaufsführer
+ Retro-Reportage

DIE REVOLUTION!

Wii U

FAKTEN, SPIELE, FEATURES, MEINUNGEN

E3 2012: DIE BESTEN SPIELE-NEUHEITEN FÜR Wii U und 3DS!

Pikmin 3 // New Super Mario Bros. U und 2 // ZombiU // Lego City: Undercover //
Wii Fit U // Nintendo Land // Paper Mario // Castlevania: Mirror of Fate //
Batman Arkham City // Luigi's Mansion: Dark Moon u. v. m.

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Anfang Juni richteten sich die Augen der Videospiele-Fans auf Los Angeles, wo die weltgrößte Spielemesse, die E3, auch in diesem Jahr wieder stattfand. Während Microsoft und Sony keine neue Konsolen präsentierten, legte Nintendo bei der Wii U nach und zeigte erstmals die Fülle an Spielen, die uns im Winter dieses Jahres erwartet. **New Super Mario Bros. U, Pikmin 3, Wii Fit U, Nintendo Land, Lego City: Undercover** und **ZombiU** sind nur einige der Highlights, mit denen Nintendo sowohl um die Gunst seiner Fans als auch um die der Gelegenheitsspieler warb. In unserer E3- und Wii-U-Reportage erfahrt ihr alles zum Wii-Nachfolger, wie der neue Controller beim Zocken genutzt wird, was es mit dem Pro-Controller und dem MiiVerse auf sich hat und welche Spiele von Nintendo und den Drittherstellern offiziell angekündigt wurden.

Auch der 3DS kam bei der Messe nicht zu kurz: Für den kleinen 3D-Handheld wurden auf der E3 unter anderem neue Details zu potenziellen Mega-Hits wie **New Super Mario Bros. 2, Paper Mario: Sticker Star, Luigi's Mansion: Dark Moon** und **Castlevania: Mirror of Fate** veröffentlicht. Mit **Pokémon Schwarz 2** und **Weiß 2** haben wir sogar noch spannende Infos zu einem Titel für den guten, alten DS mit in die Vorschau-Strecke gequetscht!

Die Zahl der aktuell erscheinenden (und für uns Gamer auch interessanten) Spiele für Wii und 3DS ist relativ überschaubar, wir haben wie jeden Monat die wichtigsten Games getestet: beispielsweise die Neuauflage des Grusel-Krachers von **Project Zero 2** für die Wii sowie **Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch** und den Dungeon-Crawler **Heroes of Ruin** für den 3DS.

Wie in jedem Monat serviert euch die Redaktion das gewohnte Menü an News, Retro, Meinungen, Neuem aus der Community und hilfreichen Tipps zu euren Lieblingsspielen – natürlich auch tagesaktuell auf unserer Homepage unter www.n-zone.de.

Viel Spaß bei der Lektüre der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

Wii U – DIE REVOLUTION!

NEW SUPER MARIO BROS. U

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

▶ **Test, den jeder machen wollte:** ***Heroes of Ruin.*** *Der Grund dafür ist ganz einfach: Aufgrund der Freude, die unsere Kollegen aus den PC-Redaktionen mit dem Hack & Slay* ***Diablo*** *derzeit haben, wollte jeder im Team wissen, wie sich der erste Vertreter dieses Genres auf dem kleinen Nintendo-Handheld macht.*

▶ **Test, den keiner machen wollte:** ***Battleship.*** *Das Team muss geahnt haben, dass dieses Game nur bedingt Spaß macht.*

▶ **Anzahl der während der E3-Nachtschicht vom Team verzehrten Kalorien:** *Über 10.000 – mit Pizza, Chips & Co. kommt da schnell was zusammen!*

▶ **News des Monats:** *Der kürzlich vorgestellte Pro-Controller für die Wii U hat am meisten und vor allem sehr positiv überrascht: Wir freuen uns jetzt umso mehr auf coole Spieleportierungen von anderen Spielesystemen!*

▶ **Überraschung des Monats:** ***F-Zero*** *kehrt zurück …*

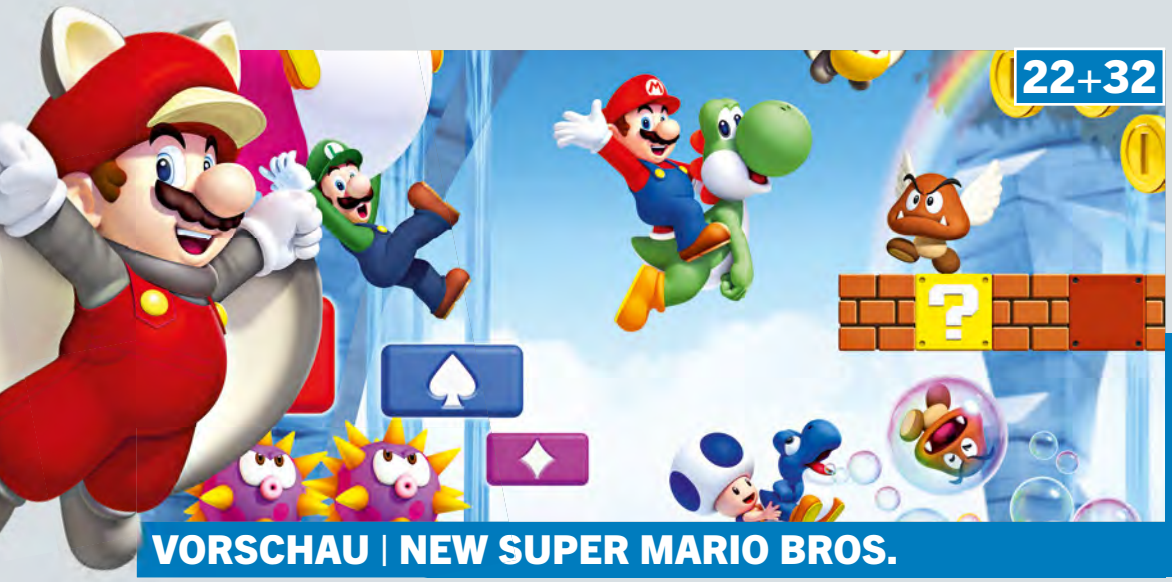
▶ **Enttäuschung des Monats:** *… aber leider nur als Attraktion in* ***Nintendo Land****!*

▶ **Zahl des Monats:** *25 – so viele Seiten stemmte die N-ZONE-Redaktion über Nacht, um die vielen E3-Infos der Nintendo-Pressekonferenz noch bis zur Drucklegung dieser Ausgabe ins Heft zu quetschen.*

THOMAS

Nintendo verspricht mit dem Wii-Nachfolger eine Revolution im heimischen Wohnzimmer. Das Team der N-ZONE war auf der diesjährigen E3-Messe in Los Angeles live vor Ort und hat dort bereits fleißig mit der Wii U gezockt. Spannende Eindrücke, alle wissenswerten Fakten sowie die bislang angekündigten Spiele für die Wunderkiste findet ihr in unserem großen Wii-U-Report.

VORSCHAU | Wii U: FAKTEN, SPIELE, FEATURES, MEINUNGEN



SEBASTIAN

Wir konnten bereits ausgiebig Hand an die beiden für Wii U und 3DS kommenden **New Super Mario Bros.**-Spiele anlegen und sind begeistert. Warum erfahrt ihr in den Vorschau-Berichten in der großen E3-Strecke in der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE!

VORSCHAU | NEW SUPER MARIO BROS.

START

Editorial 03
Inhalt 04

VORSCHAU

E3 2012 – Der Report 16
Magazin 06
Most Wanted 14
Wii U – Die Revolution 18

Wii U

Batman Arkham City: Amored Edition 30
Lego City: Undercover 29
New Super Mario Bros. U 22
Nintendo Land 26
Pikmin 3 28
Wii Fit U 31
ZombiU 24

Wii

Lego Batman 2: DC Super Heroes 40

3DS

Castlevania: Mirror of Fate 36
Luigi's Mansion: Dark Moon 35
New Super Mario Bros. 2 32
Paper Mario: Sticker Star 34

DS

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2 42

TEST

Charts 62
Das Team 45
Fußball-Einkaufsführer 64
Kalender 48
Meinungsmache 46
Release-Termine 47
So testen wir 44
Top-Spiele 60

Wii

2 Fast 4 Gnomz (WiiWare) 67
Battleship 58
Monster Boy in Monster Land (Virtual Console) 67
Monster World IV (Virtual Console) 66
Project Zero 2: Wii Edition 50
Super Hang-On (Virtual Console) 67

3DS

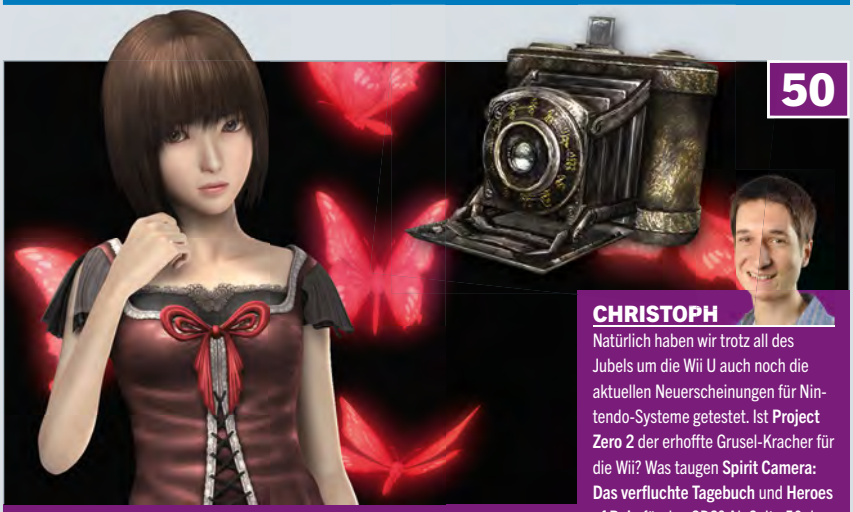
Bird Mania 3D (3DSWare) 69
Game & Watch Gallery 2 (3DS VC) 69
Heroes of Ruin 56

16

THOMAS

Mit der Wii U stahl Nintendo der Konkurrenz auf der E3 2012 die Show. Wir haben einen Blick auf die wichtigsten Games für die neue Konsole geworfen und darüber hinaus natürlich auch den 3DS nicht zu kurz kommen lassen. Freut euch auf spannende Vorschau-Artikel zu **Nintendo Land, Pikmin 3, Lego City: Undercover, Wii Fit U, Paper Mario: Sticker Star, Luigi's Mansion: Dark Moon** und **Castlevania: Mirror of Fate.**

VORSCHAU | NINTENDO AUF DER E3 2012



50

CHRISTOPH

Natürlich haben wir trotz all des Jubels um die Wii U auch noch die aktuellen Neuerscheinungen für Nintendo-Systeme getestet. Ist **Project Zero 2** der erhoffte Grusel-Kracher für die Wii? Was taugen **Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch** und **Heroes of Ruin** für den 3DS? Ab Seite 50 der euch vorliegenden N-ZONE findet ihr die Antworten!

TEST | AKTUELLE Wii- UND 3DS-GAMES

Kirby's Dream Land 2 (3DS VC) 69
Sonic Labyrinth (3DS VC) 69
Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch 54
VVVVVV (3DSWare) 68

ONLINE

DS-Kanäle 68
VideoGamesZone 70
Wii-Kanäle 66

RETRO

Fußball-Retro-Reportage 78
Die kleine N-ZONE-Sammlerfibel (NES) 74
Retro-Startseite 72

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90
Spielerforum 86

TIPPS & TRICKS:

Mario & Sonic: London 2012 82
Mario Tennis Open 84
PokéPark 2: Dimension der Wünsche 82
Rhythm Thief & der Schatz des Kaisers 83
Rayman 83

MEINUNGEN

Kolumne 94
Leserbriefe 92

FINALE

N-ZONE-Shop 96
Heftvorschau 98
Impressum 98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

2 Fast 4 Gnomz (WiiWare), Online 67
Batman Arkham City: Amored Edition, Vorschau 30
Battleship, Test 8
Bird Mania 3D, Online 69
Castlevania: Mirror of Fate, Vorschau 36
Disney Micky Epic: Macht der Fantasie, Online 9
Game & Watch Gallery 2, Online 69
Heroes of Ruin, Test 56
Junior Games 3D, News 12
Kirby's Dream Land 2, Online 69
Lego Batman 2: DC Super Heroes, Vorschau 40
Lego City: Undercover, Vorschau 29
Luigi's Mansion: Dark Moon, Vorschau 35
Mario & Sonic: London 2012, Tipps 82
Monster Boy in Monster Land, Online 67
Monster World IV, Online 66
New Super Mario Bros. 2, Vorschau 32
New Super Mario Bros. U, Vorschau 22
Nintendo Land, Vorschau 26
Paper Mario: Sticker Star, Vorschau 34
Pikmin 3, Vorschau 28
Pokémon Schwarz 2 und Weiß 2, Vorschau 42
PokéPark 2: Dimension der Wünsche, Tipps 82
Project Zero 2: Wii Edition, Test 50
Rhythm Thief & der Schatz des Kaisers, Tipps 83
Rayman, Tipps 83
Sonic Labyrinth, Online 69
Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch, Test 54
Super Hang-On , Online 67
Super Pitfall, Retro 72
VVVVVV, Online 68
Wii Fit U, Vorschau 31
ZombiU, Vorschau 24

NINTENDO PFEIFT AUF DIE GAMESCOM

SEGA AUCH!

THQ EBENSO!

Was ist denn da los? Drei Branchengiganten sparen sich den Auftritt auf der Kölner Spielemesse!

Diese Meldung war wie ein Paukenschlag: Nintendo bleibt Europas wichtigster Videospielmesse, der Gamescom, fern! Dies wurde uns im Gespräch mit Nintendo-Mitarbeitern bestätigt. Stattdessen will der **Mario**-Konzern mit eigenen Events die Spieler erreichen. Denkbar sind aus unserer Sicht beispielsweise Demonstrationsstände an größeren Bahnhöfen, eine Deutschlandtournee durch zahlreiche Städte der Bundesrepublik oder Presseveranstaltungen, wie sie sowieso in regelmäßigen Abständen in der Branche üblich sind. Der Vorteil davon liegt auf der Hand: Die Absage an die Gamescom schont Nintendos Geldbeutel und hilft, möglichst viele Menschen mit der Wii U in Berührung zu bringen, sobald die Vermarktungsmaschinerie in Gang gesetzt wird. Schließlich kommen viele Familien und ältere Spieler erst gar nicht auf die Gamescom – doch genau diese Zielgruppe möchte die Firma auch erreichen. Franko Fischer, Kommunikationsmanager der Gamescom, bewertet Nintendos Entscheidung gelassen: Für die Gamescom 2012 erwartet Fischer eine positive Tendenz, was die Anzahl der Firmen mit eigenem Messestand betrifft. Die Buchungen für Präsentations- und Ausstellungsflächen liegen laut Fischer sogar 50 Prozent über dem Vorjahr. Da dürfte es verschmerzbar sein, dass sich Nintendo heuer eine Auszeit gönnt.

Weitere Absagen

Auch Sega sagt die Teilnehme an der Gamescom ab und begründet die Entscheidung einerseits mit dem unpassenden Termin, an dem die Messe stattfindet, andererseits mit wirtschaftlichen Gründen. Grundsätzlich ist der **Sonic**-Hersteller aber offen dafür, irgendwann wieder in Köln mit einem eigenen Stand vertreten zu sein. Und noch ein Hersteller pfeift auf die Gamescom: Auch THQ ist nicht vor Ort. Der Hersteller will jedoch versuchen, zumindest in kleinerer Form präsent zu sein, etwa im Fachbesucherbereich. ■

Christoph meint:

*„Nintendo-Fans dürften sich jetzt zweimal überlegen, ob sich eine Anreise nach Köln für sie lohnt – insbesondere dann, wenn sie nicht direkt ums Eck wohnen. Ich kann es jedoch nachvollziehen, dass der **Mario**-Konzern nicht auf der Gamescom vertreten ist – schließlich kommt die Wii U erst gegen Jahresende auf den Markt und für Nintendo wäre es im August viel zu früh, die Konsole zu bewerben. Dass jedoch auch Sega und THQ der Gamescom fernbleiben, hat in erster Linie finanzielle Gründe: Mit einem XXL-Stand in Köln vertreten zu sein, kostet eben kein Taschengeld. Da überlegen es sich die Hersteller zweimal, ob sie die Kohle nicht lieber in andere Vermarktungswege stecken.“*

KID ICARUS: WAR'S DAS SCHON?

Offenbar fliegt Pit so schnell nicht mehr übers Firmament.

1987: KID ICARUS ▸ **25 JAHRE** ▸ **2012:** KID ICARUS: UPRISING ▸ **25 JAHRE** ▸ **2037:** KID ICARUS: AGAIN UPRISING?

Trotz der gewöhnungsbedürftigen Steuerung war **Kid Icarus: Uprising** ein gelungenes Spiel. Nach den Gesetzmäßigkeiten des Videospielmarktes sollte man nun meinen, dass der Nachfolger eigentlich beschlossene Sache ist. Doch ginge es nach dem Produzenten Masahiro Sakurai, wird sich Pit in nächster Zeit wohl nicht mehr in die Lüfte erheben. „Ich denke momentan, dass vielleicht irgendjemand anderes außer mir ein neues **Kid Icarus** in den nächsten 25 Jahren entwickelt", so der Chefentwickler des 3DS-Spektakels. Man habe den Leuten eine kurze, aber intensive Erfahrung bieten wollen und dafür eine Menge Zeit und Herzblut in das Spiel gesteckt. Deshalb soll der neue Ableger auch für sich allein stehen und nach Sakurais Willen keinen Nachfolger bekommen, der dieses Erlebnis verwässern könnte. ■

Sebastian meint: *„So schade es angesichts Pits gelungenen 3DS-Einstands ist, dass wir wohl auf längere Zeit nicht mehr in den Genuss einer Fortsetzung kommen werden, so gut finde ich die Konsequenz Sakurais. Viele Serien werden ausgeschlachtet und verlieren dadurch ihren Reiz. Dass sich jedoch vielleicht bald ein anderer Entwickler an die Fortsetzung macht, kann bei anhaltendem Erfolg des Spiels kaum ausgeschlossen werden!"*

CRANKYS RUMPELKAMMER

Hier knöpft sich Affen-Opa Cranky Kong aktuelle Spiele vor und erklärt, wie bestimmte Spielelemente früher gehandhabt wurden. Diesmal geht's um die Menügestaltung.

Kommt ihr jungen Nasen erst einmal in mein Alter und dann reden wir weiter! Irgendwann habt ihr das Maul gestrichen voll von all diesem nutzlosen Schnickschnack, den man in den Hauptmenüs der modernen Telespielgeräte anwählen kann. Wenn ich Musik hören will, dann hole ich meinen Plattenspieler aus der Kommode. Wenn ich Bilder betrachten will, dann ziehe ich die Rollos runter und baue den Tageslichtprojektor auf. Lasst mich doch einfach nur spielen! Und wer hat sich eigentlich erdreistet, mich im Optionsmenü zu duzen? Für den 3DS bin ich immer noch Herr Cranky!

Hehehehe! Der Vorspann des Game Boys geht runter wie Butter, Öl und Schmalz zusammen! Aber schön der Reihe nach: Das Markenzeichen meines Arbeitgebers, der mir seit 1889 jeden Monat meine Millionen überweist, bewegt sich beim Einlegen einer Game-Boy-Spielplatte von oben nach unten – dann macht es „pling" und der Spaß kann beginnen. Wobei mir selbst das noch zu viel Firlefanz ist! Es genügt doch, wenn eine Konsole ein Modul abspielt. Da braucht es kein Logo, das auf dem Bildschirm erscheint, weil ich nach der 249. Inbetriebnahme garantiert weiß, welches Gerät ich besitze.

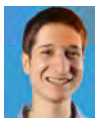
Verehrte Retro-Freunde! Liebe Weicheier! Wie gefällt euch meine „Rumpelkammer"? Schreibt mir, welche miesen Spielelemente ich hier in diesem armseligen Magazin kommentieren soll – denn früher war alles besser, versteht ihr? Ich freue mich über Anregungen an redaktion@n-zone.de!

Euer Lieblings-Cranky

SONY MORDSMÄSSIG IN DEN MIESEN

Der Nintendo-Rivale häufte im letzten Geschäftsjahr 2,2 Milliarden (!) Euro Verlust an.

Sony steckt in einer gewaltigen Krise: Egal, auf welchen Kontinent man blickt – die PS Vita kommt einfach nicht in Fahrt. Liegt es an der unbefriedigenden Auswahl an Spielen, am zu hohen Verkaufspreis, an der starken Konkurrenz durch den Nintendo 3DS – oder an einer Mischung aus allen drei Faktoren? Doch auch abseits der Spielesparte gibt es für Sony derzeit fast ausschließlich Hiobsbotschaften: Aus dem aktuellen Geschäftsbericht von Sony geht hervor, dass der Konzern insgesamt einen Nettoverlust von etwa 4,4 Mrd. Euro hinnehmen musste. Schon seit Langem kriselt es beim früheren Elektronik-Marktführer gewaltig. Auch die PlayStation-Sparte (2,2 Milliarden Euro Verlust!) ist längst kein Profitgarant mehr wie zu PSone-Zeiten. Als Grund für die Misere führt Sony die starke Preissenkung der PlayStation 3, den ungünstigen Yen-Wechselkurs, die Naturkatastrophe im letzten Jahr und die stark zurückgegangenen PS2-Verkaufszahlen an. All das sorgte für ein dickes Minus in der Buchhaltung. Immerhin konnte Sony im Geschäftsjahr 2011/2012 weltweit etwa 13,9 Millionen PlayStation-3-Konsolen absetzen. Im Vorjahr waren es jedoch mehr, nämlich 14,3 Millionen Geräte. Die PSP-Verkäufe fielen von 8 Millionen Einheiten im Vorjahr auf 6,8 Millionen Einheiten im Geschäftsjahr 2011/12. ■



Christoph meint:
„Exakte PS-Vita-Verkaufszahlen nannte Sony nicht – vermutlich aus gutem Grund. Schließlich hinkt die neueste Mobilkonsole dem Nintendo 3DS diesbezüglich meilenweit hinterher und droht nicht nur, den Anschluss an die Konkurrenz zu verpassen, sondern auch ganz unter die Räder zu kommen. Sony steckt aber noch viel tiefer in einer ernsthaften Krise: Die Leichtigkeit, mit der das Unternehmen einst neue Trends setzte, ist längst Geschichte. Der neue Taktgeber auf dem Markt der Unterhaltungselektronik heißt Apple – und Sony sieht daneben reichlich alt aus. Es gibt jedoch zumindest einen kleinen Lichtblick: Bis zum 31. März 2013 rechnet der Konzern mit einem Gewinn in Höhe von 290 Millionen Euro. Ob es tatsächlich so kommt? Abwarten!“

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

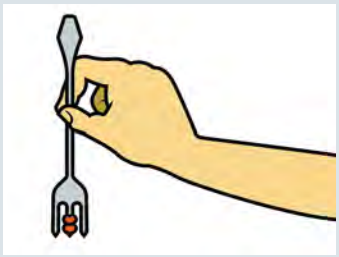
Gearbox Software – die Macher von Aliens: Colonial Marines, Brothers in Arms DS und der Samba de Amigo-Umsetzung für die Wii – arbeiteten wohl vor längerer Zeit an einem postapokalyptischen Echtzeit-Strategiespiel für den Nintendo DS. In der Hauptrolle: Zombies! Das Projekt wurde aber offenbar eingestellt.

Eine überarbeitete Fassung des Nintendo 3DS – von vielen Spielern wird sie schon innig erwartet – wird es vorerst nicht geben. Schließlich wird die 3D-Konsole ab September in einer neuen Farbe angeboten: lila. Da bis auf die Gehäusefarbe sonst alles beim Alten bleibt und wir nicht annehmen, dass Nintendo gleichzeitig ein Alternativmodell veröffentlicht, scheint sich am Produktdesign des 3DS auf absehbare Zeit nichts zu ändern.

TOPS & FLOPS

SCHLAFLOS IN FÜRTH

Was für eine E3! Um die neuesten Meldungen und Spieleindrücke in die N-ZONE zu bekommen, schoben wir sogar eine Nachtschicht ein, verzichteten auf jeglichen Schlaf und hielten bis in die frühen Morgenstunden des nächsten Tages hinein regen Kontakt mit unserem Sebastian. Der Glückspilz war nämlich in Los Angeles vor Ort und zockte für uns die kommenden Highlights. Aber jetzt wird der Schlaf doppelt und dreifach nachgeholt! Z … z … Z … z … ratzepüh … schnarch!



IRRE, ABER GENIAL

Wir ahnen schon, dass sich **Beat the Beat: Rhythm Paradise** nicht sonderlich oft verkaufen wird. Dazu ist das schräge Musikspiel einfach einen Tick zu – nun ja – schräg. Doch wir hatten das Glück, den Partyspaß schon vorab zu spielen, und sind richtig angetan von den Minispielen, die derart bescheuert sind, dass sie schon wieder gute Laune verbreiten.

IST DAS EUER ERNST?

Wer sich über die mangelnde Qualität von Wii- und DS-Spielen beschwert und denkt, früher sei alles besser gewesen, der irrt: Unsere Untersuchung nostalgischer Fußballspiele ergab sogar, dass früher viel mehr geschlampt wurde als heute. Von zehn getesteten Fußballspielen hatten nur drei deutsche Bildschirmtexte. Doch die Krönung ist ein Fehler, den wir in **Champions World Class Soccer** entdeckten – aber seht selbst!

VORERST GESCHEITERT

Pixonauts, die Entwickler von **The Kore Gang**, haben zum Spenden aufgerufen, um ihr Spiel in den USA wieder in den Handel zu bringen. Zuvor war es aus den Händlerregalen aussortiert worden, da Atari die Vertriebsrechte verlor. Doch allzu viele Fans des Jump & Runs scheint es nicht zu geben: Bei Redaktionsschluss waren gerade einmal 1.600 US-Dollar auf dem Konto eingegangen – verlangt war die hundertfache Summe!

GEFEUERT!

Wenige Tage vor Beginn der E3-Messe tauchte im Internet ein Bild des überarbeiteten Wii-U-Controllers auf, das nicht für die Öffentlichkeit bestimmt war. Klare Sache: Das hat Nintendo gewaltig gestunken, schließlich legen die Hersteller stets großen Wert darauf, dass ihre neuen Prunkstücke nicht vorzeitig enthüllt werden. Jetzt wurde bekannt: Der Mitarbeiter von Traveller's Tales, der die Schweigepflicht verletzt hat, wurde entlassen. Selbst schuld, finden wir!

DISNEY MICKY EPIC MACHT DER FANTASIE

3DS Micky und Oswald schwingen auch auf dem 3DS den Pinsel!

Es gab wenige Gründe dafür, als Super-Nintendo-Spieler neidisch ins Sega-Lager zu linsen. Das superbe 2D-Jump&Run **Castle of Illusion** war jedoch ganz sicher einer. Die zauberhafte und teilweise düstere Atmosphäre hatte etwas ganz besonderes und ganz nebenbei war der Zeichentrick-Hüpfer auch sehr gut spielbar. Der geistige Nachfolger kommt nun Ende September in Form von **Disney Micky Epic: Macht der Fantasie** auf den 3DS und wartet mit einem wirklich coolen Feature auf: Mit dem Touchpen könnt ihr Skizzen auf dem unteren Bildschirm anfertigen, die sich dann in 2D-Bilder verwandeln. Schiebt ihr eure Bilder auf den oberen Bildschirm, werden sie zu 3D-Modellen. Das klingt sehr vielversprechend und wir sind gespannt, wie sich das Ergebnis spielen wird. Was die Hintergrundstory angeht, so müssen Micky und Oswald der Hase dieses Mal das aus dem Sega-Vorgänger bekannte Schloss im sogenannten Wasteland aufsuchen und gegen die böse Hexe Mizrabel antreten. Farbe und Verdünner spielen dabei eine wichtige Rolle. ■

Sebastian meint:

*„Das innovative Zeichen-Feature macht mich gespannt und ich kann es kaum erwarten, auszuprobieren, ob es sich so toll spielt, wie es sich anhört. Warren Spector, der kreative Kopf hinter den **Micky Epic**-Spielen hat eine ganz besondere Verbindung zu Disney. Mit dem ersten **Micky Epic**-Teil für die Wii bewiesen er und sein Team, dass sie großartige und zauberhafte Welten erschaffen können."*

WARUM ...

... FAHREN ALLE ZOCKER AUF DIE E3 AB?

Diese Rubrik befasst sich mit den großen Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns dem E3-Phänomen: Warum schielten Anfang Juni alle Augen nach L. A.?

Fast 600.000 Quadratmeter vollgepackt mit Videospielen, an jeder Ecke Musik, Motorengedröhn, Gewehrrattern und absonderlichste Geräusche. Maskottchen, die herumlaufen, Dutzende Stände, an denen es in allen erdenklichen Farben blinkt und blitzt, und haufenweise aufreizende Messe-Hostessen: Das ist die Electronic Entertainment Expo!

Die Anfänge der Supermesse

Mit der ersten E3 im Jahr 1995 kapselten sich die Videospiel-Hersteller endlich von der Consumer Electronics Show (CES) in Las Vegas ab, die bereits seit 1967 bestand und auf der die Produkte der Gaming-Branche immer im Schatten der restlichen Unterhaltungselektronik in irgendwelchen hinteren Messe-Ecken zu finden waren. Schon bei der Debüt-Messe zeichnete sich ab, was für ein immenses Potenzial die E3 für die boomende Branche bot. Mit den Vorstellungen der ersten PlayStation und des Sega Saturn für Amerika konnte man die ersten Konsolen der 3D-Generation bestaunen. Ganz zu schweigen von Nintendos Ankündigung der Über-Konsole Ultra 64, welche bis zur Markteinführung in Nintendo 64 umbenannt wurde. Ein Jahr später folgten Weltpremieren der Spielekracher **Super Mario 64**, **Final Fantasy VII**, **Crash Bandicoot** und Co. Auch die Unreal-Engine wurde erstmals in diesem Jahr der Weltöffentlichkeit gezeigt, deren vierte Version auf der diesjährigen Expo ausführlich präsentiert worden sein wird, wenn ihr diese Zeilen lest. Ihr merkt also bereits: Die E3 war seit ihrem Debüt vor fast 20 Jahren ein Fest für Zockerfreunde und ein Mekka für die Fachpresse. Hier gab es jedes Jahr tolle neue Spiele zum ersten Mal zu bestaunen und die Weltpremieren neuer Konsolen zu bewundern. Highlight sind natürlich jedes Jahr die Pressekonferenzen der drei großen Hersteller, auf denen neben den Geschäftsplänen auch die kommenden Top-Spiele und alle paar Jahre die neuen Konsolen vorgestellt werden. Auf ihrem Höhepunkt im Jahr 2005 fanden knapp 70.000 Fachbesucher ihren Weg in die Hallen des Los Angeles Convention Centers, wo fast 400 Aussteller aus 79 Ländern ihre Neuheiten im Bereich der Videospiele vorstellten.

Rumpelkammern statt Prunkshows

Die Messe geriet jedoch ab 2006 etwas ins Trudeln. Bis dahin ging der Trend zu immer größeren und pompöseren Shows und Messeständen, die teilweise mit mehr Lichteffekten aufwarten konnten als ein Rock-Konzert! Doch obwohl in diesem Jahr alle drei großen Hersteller ihre neuen Konsolen (PlayStation 3, Xbox 360 und Wii) inklusive einer Wagenladung toller Spiele vorstellten, blieben die Besucherzahlen knappe 15 % unter denen des Vorjahrs. Man begann, sich Gedanken zu machen, ob die Messe wirtschaftlich noch sinnvoll wäre, und überarbeitete das Konzept. Die E3 2007 und 2008 fanden in deutlich kleinerem Kreise in Santa Monica statt und konnten lediglich 10.000 Besucher vorweisen. Seit 2009 ist man zum ursprünglichen Format zurückgekehrt, seither kann die Messe wieder starke Besucherzuwächse verzeichnen. 2011 waren es immerhin wieder 47.000.

Zurück zu den Ursprüngen

Wie in den letzten Jahren fand die E3 2012 wieder Anfang Juni statt: Der Zeitpunkt im Sommer eignet sich perfekt, um die großen Handelsketten und die Kunden für das Weihnachtsgeschäft anzuheizen oder die Neuheiten und Weltpremieren der Konkurrenz an deren Ständen zu erproben. In unserer E3-Reportage weiter hinten lest ihr, womit Nintendo diesmal die Aufmerksamkeit der Massen erreichen wollte. ■

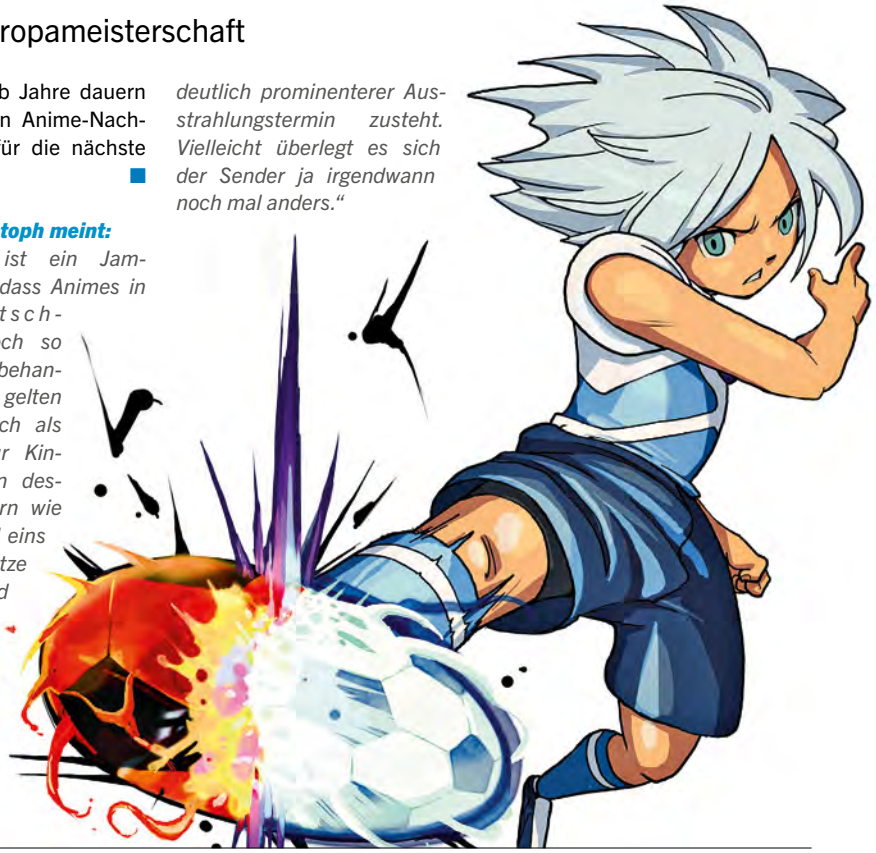
INAZUMA ELEVEN – DER ANIME

Unser Serien-Tipp für die Fußball-Europameisterschaft

In Polen und der Ukraine wird derzeit um den Fußball-Europameisterschaftspokal gekickt – und seit dem 10. Juni erzählt RTL II jeden Sonntagmorgen um 08.15 Uhr die Geschichte von Endou Mamoru, dem Helden des **Inazuma Eleven**-Animes. Endou ist Enkel einer japanischen Torwartlegende und steht auch selbst im Tor. Allerdings hat seine Schule keinen richtigen Fußballclub und die sechs Mitschüler, die mit ihm eigentlich in der Mannschaft sind, scheinen nicht besonders interessiert am Club zu sein, geschweige denn am Training. Doch dann taucht ein mysteriöser Stürmer in Endous Stadt auf und motiviert den Nachwuchs-Goalie neu. Der junge Torhüter macht sich auf, neue Mitglieder für sein Team zu rekrutieren … RTL II hat nach unseren Informationen vor, alle 127 Episoden der Trickserie auszustrahlen, was rein rechnerisch satte zweieinhalb Jahre dauern würde. Für guten Anime-Nachschub ist also für die nächste Zeit gesorgt! ■

Christoph meint:

*„Es ist ein Jammer, dass Animes in Deutschland immer noch so stiefmütterlich behandelt werden! Sie gelten wohl immer noch als Unterhaltung für Kinder und werden deshalb von Sendern wie RTL II und kabel eins auf Sendeplätze am Samstag- und Sonntagmorgen verbannt. Die **Inazuma Eleven**-Serie ist handwerklich jedoch so gut gemacht, dass ihr ein deutlich prominenterer Ausstrahlungstermin zusteht. Vielleicht überlegt es sich der Sender ja irgendwann noch mal anders.“*



CASUAL & MEHR

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

JUNIOR GAMES 3D (3DS)

Eine umfangreiche Spielesammlung aus insgesamt 35 wohlbekannten Einzel- und Gesellschaftsspielen wartet hier auf den 3DS-Spieler. Von Backgammon und „Drei gewinnt“, über „Fehler finden“, Puzzle, Darts oder Zahlenrätsel bis hin zu Tischhockey oder Junior-Tennis ist dabei eine beachtliche Bandbreite geboten. Klar ist das Ganze sehr zweckmäßig gehalten und den 3D-Effekt kann man sich ebenfalls sparen. Doch wer gewaltfreie, traditionelle Spiele sucht, für den lohnt sich der Blick auf **Junior Games 3D**. Die Steuerung ist wie zu erwarten einfach und die Spiele leicht verständlich. Die realen Alternativen sind zwar grundsätzlich spaßiger, aber hey: Wer schafft es schon, 35 kurzweilige Spielchen, die netten Zeitvertreib versprechen, auf 3,5 x 3 cm zu komprimieren?! ■

SPIEL, SATZ, SIEG!

3DS Jetzt mitmachen beim Mario-Tennis-Open-Turnier!

Nach dem erfolgreichen **Kid Icarus: Uprising**-Turnier (siehe Rubrik „N-ZONE-Superliga“) geht es in diesem Monat mit dem Kräftemessen weiter: Wir wollen den besten **Mario Tennis Open**-Zocker ermitteln und suchen dazu 32 Teilnehmer, die sich an den Online-Matches beteiligen. Besucht dazu die offizielle Vernetzungsseite der N-ZONE-Superliga auf www.facebook.com/nzonesuperliga für weitere Infos. Viel Glück allen Spielern! ■

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD 2012

Stimmt jetzt für eure Favoriten des Jahres ab!

Mario Kart 7 oder **Mario Party 9**? **Professor Layton und der Ruf des Phantoms** oder **Super Mario 3D Land**? PS Vita oder iPad 3? Ihr habt es in der Hand, welche Spiele und Produkte den begehrten BÄM!-Award 2012 ergattern. Die Abstimmung des Computec-Publikumspreises für Computer- und Videospiele erfolgt in den Kategorien Adrenalin, Intelligenz, Teamgeist, Weltenbummler, Online- oder Social-Game und Hardware & Zubehör. Seit dem 12. Juni stehen auch die aktuellen Spieleneuheiten in den Most-Wanted-Kategorien zur Wahl. Der Termin wurde so gelegt, damit alle wichtigen auf der E3 angekündigten Titel in die Nominierungslisten integriert werden können. Hans Ippisch, der frühere Chefredakteur der N-ZONE und heutige Computec-COO, sagt dazu: „Mit dem Beginn der Abstimmung für die Most-Wanted-Kategorien nach der E3 stellen wir sicher, dass alle wichtigen Messeneuheiten in den Nominierungslisten vertreten sind. Damit ist der BÄM! als Trendbarometer für kommende Titel noch verlässlicher.“ Stimmt jetzt auf www.bamaward.de ab! ■

EIN GERÜCHT, DAS GAR KEINES IST

Wii U Kommt Luigi's Mansion 2 auch für die Wii U? Blödsinn!

Am 14. Mai 2012 waren die Nintendo-Fans außer sich: Im Internet verbreitete sich in Windeseile die Meldung, wonach **Luigi's Mansion 2** nicht nur für den 3DS herauskommt, sondern auch für die Wii U. Auf Google spuckten die Suchbegriffe „luigi's mansion wii u" zum Zeitpunkt unserer Recherche 679.000 Seiten aus. Doch was war passiert? Der Auslöser ist schnell gefunden: Der Online-Spielehändler Play.com listete das Action-Adventure, in dem Luigi durch eine verspukte Geistervilla spaziert, versehentlich unter der falschen Systemangabe: Die Seite gab (wohl versehentlich) die Wii U als Plattform an. Eigentlich sollte man diesem Fehler nicht unbedingt große Aufmerksamkeit schenken. Einen geschulten Redakteur hätte es geschätzte 20 Sekunden Arbeitszeit gekostet, den Irrtum mit gesundem Menschen- und Sachverstand einzuordnen und zum Schluss zu gelangen, dass sich daraus keine Wii-U-Ankündigung ableiten lässt. Doch viele gierige News-Jäger schrieben einfach voneinander ab und so verbreitete sich ein Gerücht, das gar keines ist, ungefiltert im Netz. ■

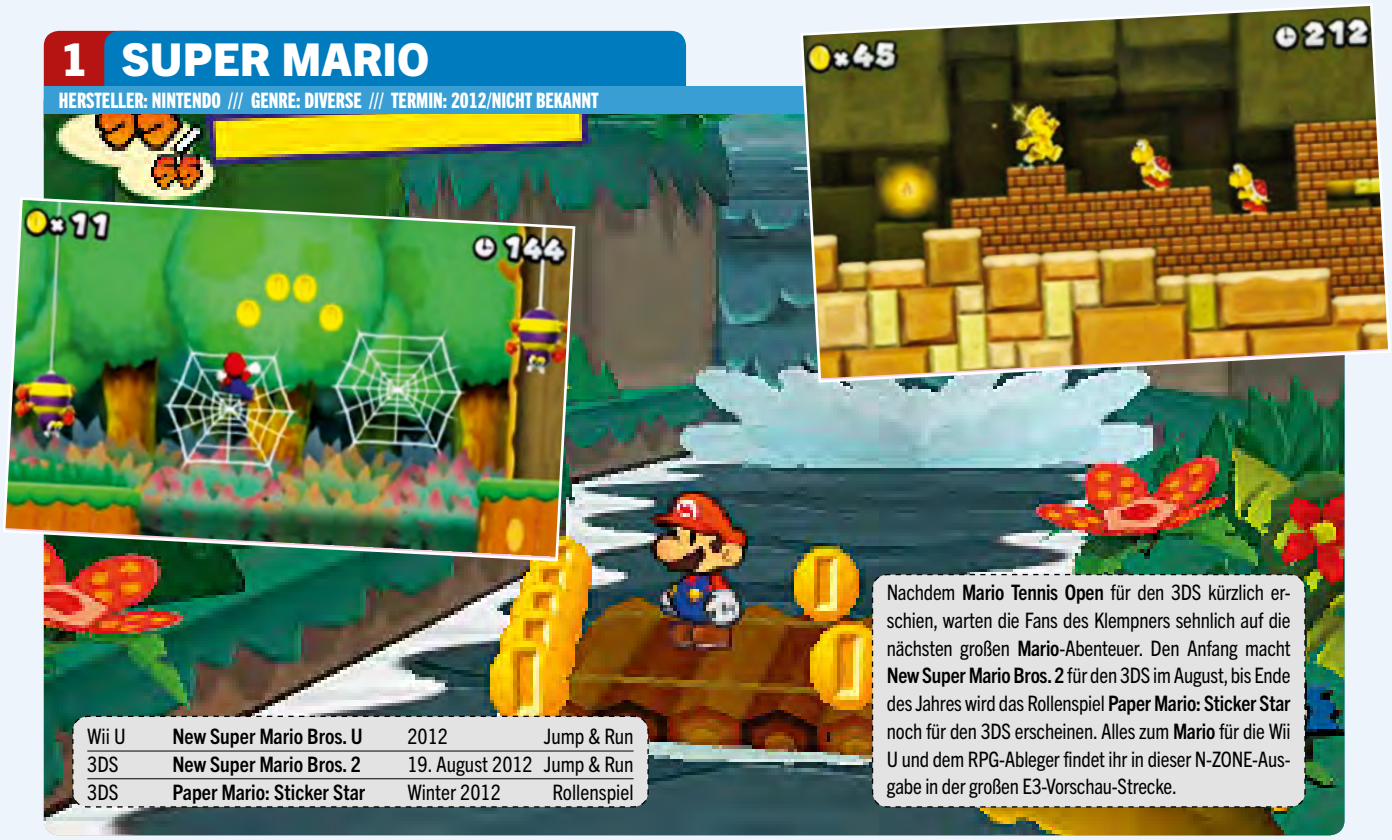
Christoph meint:

*„Mal angenommen, der N-ZONE-Redakteur, der die Terminrubrik betreut, macht einen Fehler und ordnet **Paper Mario** versehentlich in die falsche Spalte ein. Wäre das allein der Beweis für die Tatsache, dass das Rollenspiel für die Wii erscheint? Natürlich nicht! Aber möglicherweise würden trotzdem Abertausende Online-Magazine darüber berichten. Ich appelliere daher an jeden von euch: Prüft Gerüchte und studiert eingehend die Quelle, die dahintersteht! Das würde so manchen Irrtum verhindern."*

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2012/NICHT BEKANNT

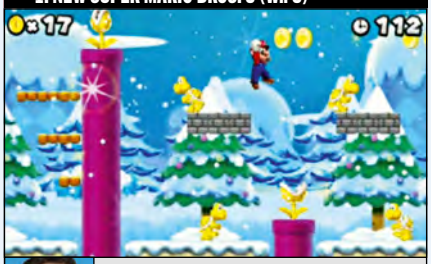


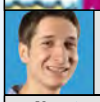
Wii U	**New Super Mario Bros. U**	2012	Jump & Run
3DS	**New Super Mario Bros. 2**	19. August 2012	Jump & Run
3DS	**Paper Mario: Sticker Star**	Winter 2012	Rollenspiel

Nachdem **Mario Tennis Open** für den 3DS kürzlich erschien, warten die Fans des Klempners sehnlich auf die nächsten großen **Mario**-Abenteuer. Den Anfang macht **New Super Mario Bros. 2** für den 3DS im August, bis Ende des Jahres wird das Rollenspiel **Paper Mario: Sticker Star** noch für den 3DS erscheinen. Alles zum **Mario** für die Wii U und dem RPG-Ableger findet ihr in dieser N-ZONE-Ausgabe in der großen E3-Vorschau-Strecke.

REDAKTIONS-TOP-5

1. NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)





New Super Mario Bros. U für die Wii U ist aktuell das Spiel, nach dem sich die Redaktion am meisten sehnt!

Neu ▲		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2012

2. NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)

1 ▼		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	19. August 2012

3. PAPER MARIO (3DS)

2 ▼		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Intelligent Systems	TERMIN	Winter 2012

4. ZOMBIU (Wii U)

Neu ▲		GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Ubisoft	TERMIN	2012

5. PIKMIN 3 (Wii U)

Neu ▲		GENRE	Strategie
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2012

2 POKéMON

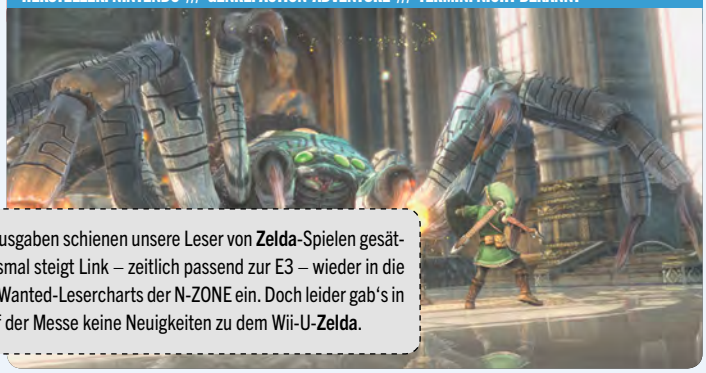
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: NICHT BEKANNT/2012

Mittlerweile erschienen im fernen Japan die Fortsetzungen zu **Pokémon Schwarz** und **Weiß**, sodass wir euch eine Menge brandheißer Infos liefern können. Diese findet ihr in einer großen Vorschau, die euch sicherlich darüber hinwegtrösten wird, dass es zu dem **Conquest**-Ableger der **Pokémon**-Reihe nichts Neues zu verkünden gibt.

DS	**Pokémon Conquest**	Nicht bekannt	Rollenspiel
DS	**Pokémon Schwarz 2 und Weiß 2**	Herbst 2012	Rollenspiel

3 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: NICHT BEKANNT



In den letzten Ausgaben schienen unsere Leser von **Zelda**-Spielen gesättigt zu sein, diesmal steigt Link – zeitlich passend zur E3 – wieder in die Top 3 der Most-Wanted-Leserchart der N-ZONE ein. Doch leider gab's in diesem Jahr auf der Messe keine Neuigkeiten zu dem Wii-U-**Zelda**.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

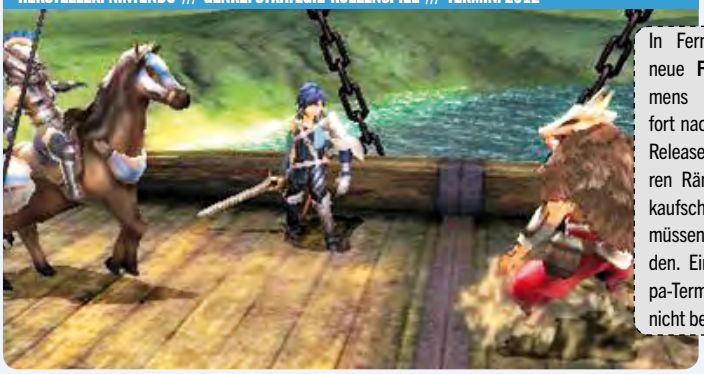
Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 FIRE EMBLEM: AWAKENING

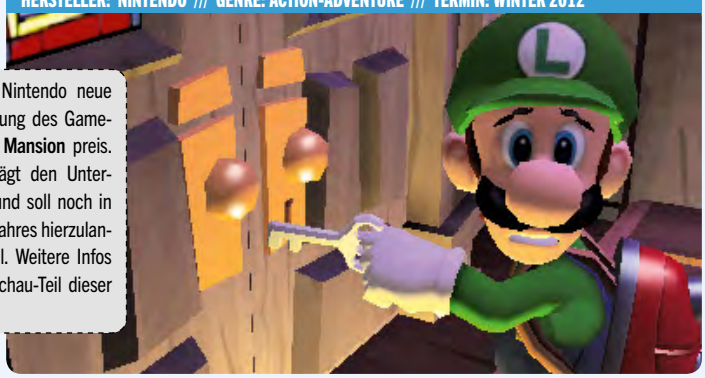
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: STRATEGIE-ROLLENSPIEL /// TERMIN: 2012



In Fernost schoss das neue **Fire Emblem** namens **Awakening** sofort nach dem kürzlichen Release auf die vorderen Ränge der 3DS-Verkaufscharts, wir hingegen müssen uns noch gedulden. Ein offizieller Europa-Termin ist derzeit noch nicht bekannt.

5 LUIGI'S MANSION

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: WINTER 2012



Auf der E3 gab Nintendo neue Infos zur Fortsetzung des GameCube-Hits **Luigi's Mansion** preis. Das 3DS-Spiel trägt den Untertitel **Dark Moon** und soll noch in im Winter dieses Jahres hierzulande erscheinen soll. Weitere Infos findet ihr im Vorschau-Teil dieser N-ZONE-Ausgabe.

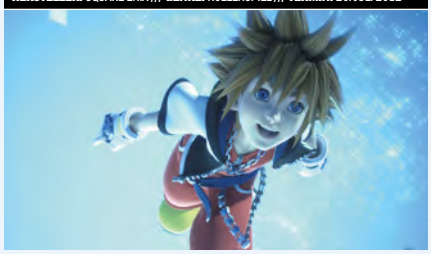
6 MICKY EPIC 2

HERSTELLER: DISNEY INTERACTIVE /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: 26. SEPTEMBER 2012

Disney rührt bereits seit einigen Monaten fleißig die Werbetrommel für die Fortsetzung von **Disney Micky Epic**. Mit Erfolg: Die Leser der N-ZONE sind heiß auf den zweiten Teil, der bereits im September für Wii und 3DS erscheint.

7 KINGDOM HEARTS 3D

HERSTELLER: SQUARE ENIX /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 20. JULI 2012



8 PROFESSOR LAYTON (3DS)

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** 2012

9 SKYLANDERS: GIANTS

HERSTELLER: ACTIVISION /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** HERBST 2012

10 BEAT THE BEAT (Wii)

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** 7. JULI 2012

E3 2012: DIE MEGA NINTENDO SHOW

Kuriose Entscheidung: Neue 3DS-Spiele wurden erst einen Tag nach der Pressekonferenz enthüllt. So war dem Konzern die doppelte Aufmerksamkeit sicher.

Dieses Comeback war längst überfällig: Die Pikmin kehren zwar nicht unmittelbar zum Wii-U-Start auf eine Nintendo-Konsole zurück, aber kurz danach.

Text | Christoph Kraus

Hat Nintendo die E3-Besucher aus den Socken gehauen? Nö! Aber schlecht war die Show auch nicht …

Endlich herrscht Gewissheit: Die Wii U wird wie erwartet zum Weihnachtsgeschäft veröffentlicht, hat einiges auf dem Kasten (siehe Extra-Reportage auf der nächsten Doppelseite), will die Spielkultur grundlegend verändern und kommt mit etlichen Software-Schwergewichten im Gepäck. Dazu zählen beispielsweise **Pikmin 3**, **New Super Mario Bros. U** (ehemals unter dem Titel **New Super Mario Bros. Mii** bekannt), **Batman: Arkham City – Armored Edition**, **Nintendo Land** und – Überraschung, weil erst nach der Pressekonferenz angekündigt! – **Game & Wario**. Doch reicht das, um gegen Sony und Microsoft mit ihren Mega-Maschinen PlayStation 3 und Xbox 360 zu bestehen? Wir wagen eine Analyse.

Hit auf Hit? Nicht ganz!

Für Nintendo wäre es ein Leichtes gewesen, mit einer Pressekonferenz zu punkten, in der Hit auf Hit folgt. Schließlich hat sich die Konkurrenz allenfalls damit hervorgetan, erfolgreiche Konzepte weiterzuführen (wie im Falle von **Beyond: Two Souls**, dem Quasi-Nachfolger von **Heavy Rain**), herunter-

Das Nokia Theater ist bis auf den letzten Platz gefüllt – und N-ZONE-Kollege Sebastian ist mittendrin! Er ist sichtlich beeindruckt von der Atmosphäre.

ladbare Zusatzinhalte zu zeigen, Entertainment-Zusatzkanäle à la Xbox Music vorzuführen und mobile Versionen wie beispielsweise **Call of Duty: Black Ops Declassified** zu enthüllen. Doch Nintendo hatte zunächst ein Herz für die **Pikmin**-Fans – denn die mussten geschlagene acht Jahre auf die Fortsetzung ihrer Strategieserie warten. In einem amüsanten Vorspann sah man Shigeru Miyamoto, wie er sich in der Garderobe für seinen großen Auftritt im Nokia Theatre vorbereitete. Auf der Bühne angekommen, flimmerten sogleich die ersten Spielszenen der Insekten-Schubserei über den Monitor – dieser wuchtige Einstieg hat die langjährigen Zocker also durchaus überrascht. Was dann folgte, könnte man jedoch entweder mit dem Attribut „langatmig“ umschreiben – oder man nennt das Kind beim Namen und sagt „langweilig“: Nacheinander traten etliche Vertreter von Videospielherstellern, etwa Warner Bros. Interactive Entertainment und Ubisoft, nach vorne, um ihre Neuheiten zu präsentieren. Doch allzu viele Fakten hatten sie nicht zu erzählen. Die meisten Branchenköpfe stammelten etwas von „Innovation“ oder „beeindruckender Spielerfahrung“, was man sich auch so hätte denken können.

Applaus aus der Konserve

Um Gelegenheitsspielern zu demonstrieren, welche spielerischen Möglichkeiten die Wii U bietet, wurden die Musikspiele **SiNG** und **Just Dance 4** gezeigt – doch ob die angepeilte Zielgruppe die Pressekonferenz live im Internet mitverfolgte, wagen wir ernsthaft zu bezweifeln. Als schlechte Idee erwies es sich daher für Nintendo, erstmals auf soziale Netzwerke zu setzen, in denen sich die Zuschauer über das Gezeigte austauschen konnten. Die Spalten füllten sich immer mehr mit ablehnenden bis herablassenden Kommentaren. Kein Wunder: Die langjährigen Fans hatten sich so sehr auf den Zeitpunkt der Wii-U-Enthüllung gefreut, dass sie sich – zu Recht, wie viele Gleichgesinnte meinen – darüber ärgerten, dass ihnen die dicken Nintendo-Titel à la **Super Smash Bros.** und **The Legend of Zelda** vorenthalten werden. Bezeichnend: Nach der Präsentation von **SiNG** blieb der Applaus zunächst aus. Doch Journalistin Lauren Wainwright kommentierte in ihrem Twitter-Profil, dass Klatschgeräusche aus den Lautsprechern eingespielt wurden, um Begeisterung zu simulieren. Wenn das stimmen sollte, wäre das wirklich armselig. Hat Nintendo das wirklich nötig? Wir finden: Nein! Dafür waren die gezeigten Spiele allesamt zu gut.

Im Grunde eine gute Show

Denn nüchtern betrachtet hat der **Mario**-Konzern auf der E3 einen starken Auftritt hingelegt: Dass **Wii Fit** mit dem Titelzusatz **U** fortgeführt wird, ist wirtschaftlich eine super Entscheidung. Schließlich gilt das Balance Board als meistverkaufte Körperwaage der Welt. Auch **New Super Mario Bros. 2** und **New Super Mario Bros. U** sind Spiele, die mit großer Wahrscheinlichkeit hohe Wertungen ergattern werden. Das sieht Kollege Stange, der beide Titel bereits gespielt hat, genauso. Man mag jetzt einwenden, dass all diese genannten Konzepte nicht neu sind, sondern auf bestehenden Marken aufbauen – aber ist das wirklich verwerflich? Zudem gab Nintendo auf der diesjährigen E3-Messe eine eindeutige Botschaft aus: Das Unternehmen setzt alles daran, Intensiv- und Gelegenheitsspieler gleichermaßen mit guter Software zu amüsieren. Dass wir trotzdem zum Schluss noch gerne eine Perle vom Kaliber eines **Metroid Prime** gesehen hätten, steht außer Frage … Irgendwie war die Show aus der Sicht eines waschechten Fans dann doch nur „ganz okay“, wie die Überschrift dieses Artikels dokumentiert. 3DS-Besitzer kamen übrigens erst einen Tag später auf ihre Kosten. Neuigkeiten zu **Luigi's Mansion** und Co. lest ihr auf den Folgeseiten. Zu den weiteren Überraschungen gibt's in der nächsten N-ZONE fundierte Spieleindrücke. ■

Nach der Show stellten namhafte Nintendo-Entwickler ihre Projekte vor und verrieten lauter Insider-Details. Sebastian war natürlich für euch dabei!

DIE Wii U
EINE ECHTE REVOLUTION?

Text | Christoph Kraus Was hat Nintendos nächste Alleskönner-Konsole auf dem Kasten – und vor allem: Was steckt im GamePad? Wir haben uns für euch auf der wichtigsten Spielemesse E3 alles ganz genau angesehen, wirklich alles!

DAS STECKT DRAN

1 Die Aktionstasten: Die Knöpfe A, B, X und Y kennt man in dieser Form schon. Ihre Form gleicht denen des Nintendo 3DS wie eine Mario-Mütze der anderen. Der sogenannte Wii U Pro Controller, der den Wünschen der Vielspieler entsprechen soll, setzt auf dasselbe Tastenschema. Wir finden: Warum sollte man auch eine gute Controller-Komponente grundlos über den Haufen werfen?

2 Der Touchscreen: Satte 6,2 Zoll beträgt die Bildschirmdiagonale der Wii U. Zum Vergleich: Der Nintendo 3DS bietet gerade einmal 3,5 Zoll. Übrigens: Wie es sich für ein zeitgemäßes Gerät gehört, lässt sich auf Nintendos Konsolen-Revolution auch im Internet surfen. Die Handhabung dürfte recht intuitiv ausfallen.

3 Die Schultertasten: Über jeweils zwei Extra-Buttons verfügt der Controller auf jeder Seite – L und R sowie ZL und ZR.

4 Die Kamera und das Mikrofon: Die Wii U verfügt über ein Mikrofon, das Sprach-und Video-Chats ermöglicht. Das ist insofern überraschend, als Nintendo in der Vergangenheit stets penibel darauf achtete, private Austauschmöglichkeiten so spartanisch wie möglich zu halten. Wir erinnern uns: In **Mario Kart 7** konnte man selbst registrierten Freunden keine persönlichen Nachrichten schicken, sondern lediglich vorgefertigte Textbausteine à la „Hurra!“ oder „Wann geht's los?“. Es ist daher ein großer Fortschritt, dass die Wii U auch den Austausch von Video-Botschaften ermöglicht.

5 Die Analogsticks: Erinnert ihr euch noch an das Wii-U-Modell, das vor einem Jahr gezeigt wurde? Der analoge Steuerknüppel war damals noch dem Schiebe-Pad des 3DS nachempfunden. Doch offenbar fand Nintendo daran keinen Gefallen und tauschte das Daumen-Instrument aus. Der neue Analogstick erinnert stark an die GameCube-Ära und ermöglicht laut unserem Kollegen Sebastian Stange eine gute Präzision mit hoher Griffigkeit. Er schreibt: „Das finale Wii-U-Game-Pad fühlt sich deutlich besser als das Modell aus dem Vorjahr an. Weitaus ergonomischer, weniger klobig!“

6 Der NFC Reader/Writer: Wer auf diese Fläche bestimmte Spielkarten oder Figuren platziert, der kann auf dem Bildschirm dazu passende Effekte auslösen. Es ist etwa denkbar, dass man die **Skylanders**-Figuren auf der Wii U nicht mehr (wie bislang) aufs Portal of Power stellt, sondern einfach auf den NFC Reader.

7 Der Lautsprecher: Damit das Game-Pad auch unabhängig vom Fernseher benutzt werden kann, plärrt der Ton nicht nur aus der Glotze, sondern auch aus dem Controller selbst. Die Lautstärke lässt sich auf der Oberseite justieren.

8 Der TV-Knopf: Das Eingabegerät der Wii U fungiert nicht nur als Utensil zum Zocken, sondern auch als Fernbedienung. Die hier markierte Taste lässt sich auch dann drücken, wenn die Konsole ausgeschaltet ist. So schaltet ihr zwischen Fernsehsendern hin und her, lasst euch die interaktive Programmzeitschrift anzeigen oder regelt die Lautstärke.

9 Die Batterieleuchte: Blinkt diese LED rot auf, ist es an der Zeit, das GamePad neu aufzutanken. Selbst im laufenden Ladevorgang lässt sich der Controller übrigens weiterhin zum Spielen verwenden.

10 Der Power-Knopf: Dreimal dürft ihr raten, wozu diese Taste gut ist … Vorbei ist die Ära, als man seine Konsole noch vorne am Fernseher einschalten musste.

DAS STECKT DRIN

Prozessor:	IBM-Power-Multi-Core-Prozessor und AMD Radeon GPU (Gewicht der Konsole: 1,5 kg)
Speicher:	Interner Flash-Speicher, erweiterbar mit SD-Karten oder externen USB-Laufwerken
Video:	1080p/i, 720p, 480p/i (HDMI, D-Terminal, Kompontenenanschluss, RGB, S-Video Stereo AV, AV)
Audio:	6-Kanal-PCM via HDMI-Anschluss oder analoge Ausgabe via AV-Multi-Out-Anschluss
Netzwerk:	4 USB-Anschlüsse (2 vorne, 2 hinten), Wireless-Verbindung (IEEE 802.11b/g/n)
Zubehör:	Anschließbar sind bis zu zwei Wii U GamePads, bis zu vier Wii-Fernbedienungen, bis zu vier Wii U Pro Controller, Nunchuk, Classic Controller, Balance Board
Extras:	Spielernetzwerk „Miiverse“, kabellose Verbindung zu Geräten in der Nähe, eShop (Virtual Console, Software-Downloads), Video-Kanäle (in den USA z. B. YouTube, Netflix)i, Video-Chat, Internetbrowser, Fernbedienung

1 Der Touchpen: Um im Internet zu surfen oder Text einzugeben, empfiehlt sich die Navigation via Plastikstift (auch als „Stylus“ bekannt).

2 Die Kopfhörerbuchse: Damit lässt sich das Wii U GamePad auch prima als Mobilkonsole verwenden. So stört ihr niemandem beim Zocken.

3 Die Ladebuchse: Zeigt die Akku-LED geringe Batterieleistung an, verbindet ihr das GamePad via Kabel mit der Kraftquelle. Ob man wohl direkt die Steckdose anzapft oder nur die Konsole?

4 Die Infrarot-Schnittstelle: Um den Controller auch als TV-Fernbedienung nutzen zu können, muss ja irgendwie der Kontakt zur Flimmerkiste hergestellt werden. Damit funkt's!

5 Der Lautstärkeregler: Laut, leise – mit diesem Schieber ist die Wahl der Lautstärke kein Problem.

6 Die Sync-Taste: Die Wii-U-Konsole brummt, aber die Verbindung zum Eingabegerät ist noch nicht hergestellt? Hiermit stellt ihr den Kontakt her.

7 Der Akku: Unter diesem Deckel, der mit zwei winzigen Schrauben befestigt ist, befindet sich der aufladbare Lithium-Ionen-Akku. Wie man unschwer erkennt, ist die Batterie also – im Gegensatz zum Akku des iPhones von Apple – im Falle eines Defekts austauschbar.

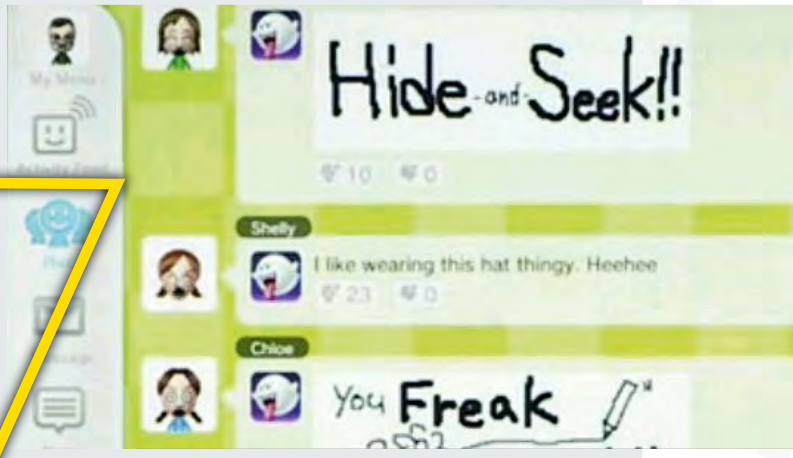
Das hier abgedruckte Bild entspricht ungefähr der Originalgröße des Wii U GamePads (13,4 x 25,5 x 4 Zentimeter).

MIIVERSE – WAS 'N DAS?

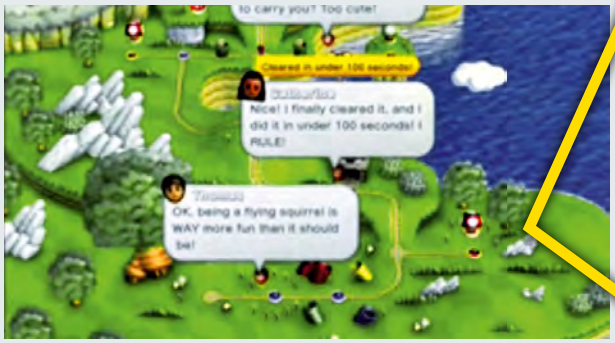
Diese Mischung aus Mii-Plaza und sozialem Netzwerk birgt ein großes Potenzial – aber wie funktioniert „Miiverse" eigentlich?

Überraschung: Wer die Wii-U-Konsole hochfährt, den erwartet kein übliches Hauptmenü, wie man es beispielsweise vom 3DS her kennt. Stattdessen seid ihr Teil einer lustigen Community, die sogar entfernt an einen Marktplatz mit großer Menschenmenge erinnert. Der Begriff dafür („Miiverse") ist dabei ein Kunstwort, eine Verbindung aus „Mii" und „Universe". Wir erläutern euch das Funktionsprinzip Schritt für Schritt:

1 Die Miis, die hier herumwuseln, sind registrierte Freunde, Zocker aus eurer Region oder Leute, mit denen ihr schon einmal gespielt habt. Um die Symbole angesagter Spiele scharen sich die meisten Miis.



2 Es wird also ein System geben, das erfasst, was jemand gespielt hat. Man kann also sehen, wie viel Spielerfahrung mit einer bestimmten Attraktion ein anderer Spieler hat, um seine Meinung einzuschätzen. Es gibt sogar ein Spoiler-Vermeidungs-System! Wenn man gewisse Infos postet, kann man sie als Spoiler markieren. Andere User können auch Spoiler finden und an Nintendo melden, sodass Infos auch im Nachhinein so markiert werden können.



3 Man kann mit Miis interagieren, sehen, woher sie kommen und beispielsweise wie viele Münzen sie in Nintendo Land gesammelt haben. In **New Super Mario Bros. U** liest man, in welcher Stimmung die Miis an der Stelle waren, an der ihr euch selbst gerade befindet.

4 So findet man schnell Leute, die auf der gleichen Wellenlänge zocken. Interessant, wie Nintendo hier das starre Freundescode-System öffnet und wie man darauf achtet, dass der Prozess sicher ist und sich niemand unwohl fühlt! Es liegt den Entwicklern am Herzen, dass man anderen Mitspielern erst mal vertrauen kann und will, bevor man Online-Freund wird. Nehmen wir etwa **Animal Crossing**. Da steckt viel Stolz und Arbeit drin. Man will nicht irgendwen in seine Stadt lassen. Daher gibt es dieses System, um nicht nur irgendwelche Freunde zu finden, sondern auch die richtigen!

Christoph meint:

„Wann habe ich zuletzt mit meiner Wii eine Nachricht via Pinnwand verschickt? War das erst im vorletzten Jahr? Oder gar schon 2007? Wie auch immer: Ein massentaugliches soziales Netzwerk bot das betagte Wii-Modell nie. Das soll sich nun schlagartig ändern: Mit Miiverse hat der Mario-Konzern eine äußerst vielversprechende Raffinesse in der Mache, die wie eine Mischung aus Facebook und Mii-Lobby aussieht. Die Möglichkeiten sind dabei extrem vielfältig: Mal angenommen, ich scheitere zum x-ten Mal bei einem bestimmten Bosskampf – dann lese ich auf dem Bildschirm, wie meine Freunde den Endgegner ausgeschaltet haben. So kann ich meine Spielstrategie entsprechend ändern. Das Zocken gewinnt dadurch eine soziale Komponente, die man bislang nur von Voice-Chats und von Browser-Spielen kannte."

FRAGEN UND ANTWORTEN

Auf dem Entwickler-Roundtable schnappte Sebastian einige spannende Fakten auf. Die wichtigsten fassen wir hier zusammen.

+++ **Wird Miiverse moderiert werden? Werden also beispielsweise unflätige Beiträge kommentarlos entfernt?** Ja, absolut! Wir wollen, dass Miiverse ein sicherer Ort ist, an dem man sich nicht unwohl oder verängstigt fühlt. Das werden wir aggressiv durchsetzen. +++ **Ist das Wii-U-Zielpublikum dasselbe wie bei Wii?** Natürlich, ja! Die Wii wurde für Menschen von 5 bis 99 entwickelt – diese Leute wollen wir mit der Wii U auch alle erreichen. Aber wir steuern auf unterschiedliche Art und Weise auf eine Ebene zu. Manche meinen, wir sprechen in letzter Zeit eher den Gelegenheitsspieler an. Aber wir machen am liebsten Spiele für Leute, die Spiele mögen! Wir Entwickler sind selbst passionierte Gamer. Mit Wii U wollen wir auch für Drittthersteller eine Umgebung schaffen, mit der sie die Spiele realisieren können, auf die sie Lust haben. Und die sind mehr als froh drüber, das tun zu können! +++ **Gibt es irgendwelche Leistungseinbußen, wenn man zwei GamePads mit der Wii U verbindet?** Es braucht Rechenleistung, um Grafik auf einen Schirm zu zaubern. Mehr Bildschirme, mehr nötige Rechenleistung. Ganz klar! Es gibt also einige Hürden. Aber wir haben diesen zweiten Controller, der möglich ist,

DIE Wii-U-STARTSPIELE

DIE KOMMEN ZUM START:

Assassin's Creed III	Ubisoft
Batman: Arkham City – Armored Edition	Warner Bros. Int. Ent.
Ben 10: Omniverse	D3Publisher
Darksiders II	THQ
Family Party: 30 Great Games	D3Publisher
Jett Tailfin	Maximum Games
Just Dance 4	Ubisoft
Lego City: Undercover	Nintendo
Marvel Avengers: Battle for Earth	Ubisoft
Mass Effect 3	Electronic Arts
New Super Mario Bros. U	Nintendo
NBA 2K13	2K Sports
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	Nintendo
Nintendo Land	Nintendo
Rabbids Land	Ubiosft
Rise of the Guardians: The Video	D3Publisher
Scribblenauts Unlimited	Warner Bros. Int. Ent.
SiNG	Nintendo
Sonic & All-Stars Racing Transformed	Sega
Tank! Tank! Tank!	Namco Bandai Games
Tekken Tag Tournament 2	Namco Bandai Games
Sports Connection	Ubisoft
Wii U Panorama View	Nintendo
Your Shape: Fitness Evolved 2012	Ubisoft
ZombiU	Ubisoft

DIE KOMMEN KURZ DANACH:

Game & Wario	Nintendo
Pikmin 3	Nintendo
Project P-100	Nintendo
Wii Fit U	Nintendo

DAZU LIEGT NOCH KEINE ENTSCHEIDUNG VOR:

Aliens: Colonial Marines	Sega
Rayman Legends	Ubisoft

EUPHORIE & STIRNRUNZELN

Wir fassen kurz und knapp zusammen, was uns auf der diesjährigen E3 an der Wii U fasziniert hat – und was uns noch Kopfzerbrechen bereitet.

↓ **Die Frage nach dem Saft:** Angaben von Nintendo zufolge lässt sich das Wii U GamePad drei bis fünf Stunden benutzen, ehe sich der Akku erschöpft. Der Aufladevorgang beansprucht anschließend zweieinhalb Stunden. Zwar kann man auch währenddessen mit dem GamePad spielen, dann allerdings mit lästigem Kabel.

↑ **Interessantes Detail:** Das GamePad der Wii U hat eine Kopfhörerbuchse und kann einige simple TV-Fernbedienungsaufgaben erfüllen, etwa Umschalten oder den Ton des Fernsehers regeln. Clever! Außerdem wurde eine Screenshot-Funktion angedeutet. Ob es diese nur bei bestimmten Spielen gibt oder immer?

↓ **Alles flüssig oder was?** Um ein flüssiges Spielerlebnis zu gewährleisten, ist eine Bildaufbaurate von 60 Bildern pro Sekunde unerlässlich. Doch sind zwei GamePads mit der Wii U verbunden, kommt der Monitor lediglich auf die Hälfte des Idealwerts. Wir bezweifeln zwar, dass dies dem Otto Normalspieler sonderlich auffällt, aber hiermit sei es zumindest angesprochen.

↑ **Transfer-Coup:** Nintendo bestätigte, dass es möglich sein wird, Speicherstände und Virtual-Console-Software auf die Wii U zu übertragen. Zudem ist es vorteilhaft, dass auch Classic Controller und Nunchuk mit der neuen Konsole kompatibel sein werden. Gleiches gilt für das Balance Board. Alles andere wäre aber auch irre gewesen.

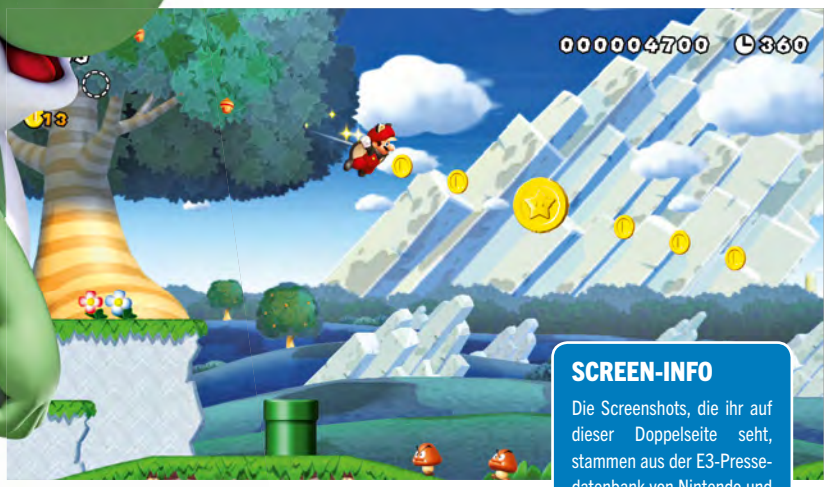
↓ **Nicht alle, aber …:** Wir lesen immer davon, dass die Wii U „fast alle" Wii-Spiele und -Zubehörteile unterstützt. Aber was bedeutet das im Klartext? Dass manche Spiele eben doch nicht laufen? Welche von ihnen verweigern ihren Dienst auf dem neuen Nintendo-Kasten und weshalb? Fragen über Fragen, die wohl erst die Zukunft beantworten wird …

↑ **Panorama View:** In dieser Software sah man mehrere Filmchen auf dem TV, in denen man sich via Game-Pad im 360-Grad-Winkel umsehen konnte. In einem Video bekam man beispielsweise ein Ultraleichtflugzeug über Italien zu Gesicht, an dem ein Gänseschwarm vorbeiflog. Durch Bewegungen des Controllers ließ sich der Blick in alle Richtungen verändern. Nett!

Ob das was wird? Abwarten! Da kann nur wenig schiefgehen. Ein nahezu sicherer Hit!

und das wird ganz neue spielerische Möglichkeiten schaffen. Außerdem ist es sogar denkbar, dreimal dasselbe Bild auf drei Schirme zu bringen – oder sogar drei verschiedene Bilder. Aber letztendlich ist es für den Spielspaß nicht entscheidend, wie die Spiele genau aussehen. Wichtiger sind die Rollen, die der Fernseher, der erste und der zweite Controller spielen. Eine hohe Leistung bedarf hochwertiger, teurer Komponenten. Und wir müssen da die Balance finden – genügend Leistung, um unsere Ideen realisieren zu können und das zu einem fairen Preis! +++ **Gibt es schon Ideen, was die Pokémon angeht?** Kein Kommentar! +++

Wird Nintendo Land der Konsole beliegen? Ganz ehrlich: Keine Ahnung! Aber Wii U und **Nintendo Land** haben die gleiche Beziehung wie Wii und **Wii Sports**. Das Konzept ist ähnlich, das könnte also schon so kommen. In Nordamerika war **Wii Sports** mit bei der Konsole, in Japan aber nicht. Also ist es echt nicht so leicht, das so einfach zu sagen. +++ **Wie stellt Nintendo angesichts von zwei bald erscheinenden Mario-Spielen sicher, dass sie sich trotz ähnlichen Stils deutlich voneinander unterscheiden? Und gibt es eine Verbindung zwischen New Super Mario Bros. 2 und New Super Mario Bros. U?** Nun, es arbeiten zwei komplett unterschiedliche Teams an den Spielen, daher gehen uns die Spielideen so schnell nicht aus. Und bislang haben wir für jedes System nur ein seitwärts scrollendes **Mario**-Spiel gemacht, das jeweils die einzigartigen Merkmale dieses Systems unterstreicht. Und das ist uns bislang prima gelungen. Wir kennen die tollen Möglichkeiten unserer Hardware und wollen sie auch dem Spieler deutlich machen. Beide Spiele stehen auf eigenen Beinen, sind für sich genommen komplett. Daher gibt es keine Verbindung zwischen den Titeln. +++



So friedlich wie hier am Anfang sieht das Pilzkönigreich selten aus. Doch die ersten Gumbas nahen schon.

SCREEN-INFO

Die Screenshots, die ihr auf dieser Doppelseite seht, stammen aus der E3-Pressedatenbank von Nintendo und bilden das Spiel in 1.280 x 720 Pixeln, also der typischen HD-Auflösung, ab.

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD MOST WANTED Wii U NOMINIERT

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Ende 2012

NEW SUPER MARIO BROS. U

Text | Christoph Kraus

Nanu? Mario ist schon wieder im Auftrag der Prinzessin unterwegs. Ja, klempnert der denn überhaupt noch?

Super Mario ist mittlerweile ein so wichtiges Gesicht, dass er von seinem Arbeitgeber Nintendo gleich für mehrere Abenteuer pro Jahr gebucht wird. Früher waren ihm jedenfalls noch deutlich mehr Ruhephasen gegönnt – doch damit ist jetzt ganz offensichtlich Schluss. Nach seiner Teilnahme an den Olympischen Spielen (im Februar), seinem Jump&Run-Abenteuer **New Super Mario Bros. 2** (im August) und dem Rollenspiel **Paper Mario** (im Herbst) geht's ohne Verschnaufpause heiter weiter: In **New Super Mario Bros. U** schlüpft der Spaghetti-Klempner Ende des Jahres in ein neues verrücktes Kostüm, das sogar das Zeug dazu hat, einen neuen Modetrend auszulösen. Glaubt ihr nicht? Könnt ihr aber!

Extravaganter Speedrun

Wir waren zunächst sehr darüber verwundert, dass uns **New Super Mario Bros. Mii** auf der diesjährigen E3-Messe unter einem dezent abgeänderten Titel präsentiert wurde. Doch keine Sorge: Ihr könnt auch weiterhin als Mii die Levels erkunden. Spielerisch deutet ansonsten alles darauf hin, dass das Abenteuer seinen Vorgängern in jeder Hinsicht treu bleibt: Immer noch rennt ihr mit bis zu drei Mitspielern durchs Pilzkönigreich, sammelt rote Münzen ein, stampft Gumbas, Hammerbrüder und Koopas platt, erklimmt Plattformen und bahnt euch den Weg zum Level-Ausgang – entweder mittels des Wii-U-Controllers oder der herkömmlichen Wii-Fernbedienungen, die ihr auch weiterhin verwenden könnt. Neben Mario höchstpersönlich und seinem Bruder Luigi sind auch jeweils ein gelber und ein blauer Toad als spielbare Figuren anwählbar. So weit jedenfalls nichts Neues im Schwammerlland … doch halt! Im sogenannten Boost-Modus kommt, wie es sich für einen ordentlichen Wii-U-Titel gehört, das GamePad ins Spiel. Ein Teilnehmer kann per Finger-Tipp auf dem tablettartigen Controller in die Welten eingreifen und beispielsweise Gegner ins Jenseits befördern oder Plattformen herbeizaubern. Überall! Springt man da drauf, schrumpft diese Ebe-

Huch! Um welche Gumba-Spezies handelt es sich denn hier, bitte schön? Wir verlangen Aufklärung von Nintendo.

So sieht das Eichhörnchenkostüm in Aktion aus. Damit lässt es sich prima durch die Levels gleiten. Das sieht Marios Bruder Luigi im Übrigen ganz genauso.

EIN WUNDERSAMER PILZ

Hier dokumentieren wir, wie die wundersame Metamorphose mittels „Eichelpilz“ funktioniert: Schluckt Mario das Objekt, wird aus einem stinknormalen Klempner ein durch die Lüfte flatternder Eichhörnchen-Handwerker!

ne jedoch ganz fix. Man kann sie aber kurzzeitig strategisch nutzen. So sorgt der Helfer am Wii-U-GamePad dafür, dass Mario und Co. schneller vorwärts kommen. Diese Art von Speedrun gefällt uns ausgesprochen gut! N-ZONE-Redakteur Sebastian Stange hat die Interaktionsmöglichkeiten jedenfalls schon intensiv ausprobiert und merkt an, dass sich **New Super Mario Bros. U** schon allein durch diese extravagante Spielvariante sehr gekonnt im Detail von den Vorgängern abhebt.

Umsatteln auf Yoshi

Doch auch den eigentlichen Levels haben die Entwickler ein paar spannende Neuerungen spendiert. Da wäre zum Beispiel eine außergewöhnliche Eichel zu nennen, die den Verzehrenden in ein Eichhörnchen verwandelt (siehe Extrakasten). Erinnert ihr euch außerdem noch an die Baby-Yoshis, die in **Super Mario World** aus dem Ei schlüpften? Sie sind im neuen Wii-U-Abenteuer abermals mit von der Partie und reifen erst dann zu einem voll entwickelten Yoshi heran, wenn ihr sie mit hinreichend Fieslingen füttert, etwa Gumbas oder dergleichen. Solange ihr diese Mini-Viecher in Händen haltet und dabei springt, blasen sie sich übrigens zu einem Luftballon auf, der euch hilft, Abgründe leichter zu überwinden. Zudem könnt ihr bei blauen Exemplaren durch Schütteln der Wii-Fernbedienung Blubberbläschen aus den Yoshi-Mäulern spucken. Damit eliminiert ihr eure Gegner ganz komfortabel und bekommt, sozusagen als Prämie, sogar noch ein paar Münzen aufs Konto. Das nennt man prima Verzinsung! Und das ist sowieso klar: Habt ihr genügend gegnerische Dumpfbacken verschlungen, bietet Yoshis Sattel dem Reiter einen festen Platz. Da werden Erinnerungen an **Super Mario World** wach.

Gemeinschaftserlebnis

Das war anzunehmen: MiiVerse – das schlaue soziale Netzwerk der Wii U – wird in Marios neuer Hüpf-Sause genutzt. Produzent Takashi Tezuka erläuterte uns das Funktionsprinzip so: „Wenn man im Spiel wieder und wieder an einer bestimmten Stelle versagt, fragt euch das Spiel, wie sich das anfühlt. Und das kann man den anderen Spielern mitteilen. Oder man hat einen ganz tollen Lauf oder nimmt keinen Schaden. Dann wird man auch gefragt, wie sich ein solcher Erfolg anfühlt. Es gibt diverse Erfolge dieser Art. All diese Nachrichten kann man entweder im MiiVerse (also im Hauptmenü der Wii U, Anm. d. Red.) sehen oder auch direkt im Spiel. Man bekommt also ein Gefühl dafür, wie es anderen Spielern ergeht, die dasselbe spielen und erleben.“

Gold, Gold, Gold

Damit für hinreichend Langzeitmotivation gesorgt ist, haben die Entwickler in jedem Level drei Goldtaler versteckt. So war es schon im ersten **New Super Mario Bros.** – und auch wenn das Auffinden dieser Schätze eine Menge Arbeit bedeutet, soll uns das nur recht sein! Glaubt man Nintendo, soll die Hatz durchs Pilzkönigreich übrigens pünktlich zum Start der Wii U beginnen … Bis dahin haben wir dann auch sicher alle Schätze aus **New Super Mario Bros. 2** für den 3DS entdeckt! ■

Vier gewinnt: Hier zocken Mario, Luigi und die zwei Toads gemeinsam mit Schützenhilfe durch die Baby-Yoshis. Ein fünfter Spieler kann auf dem GamePad assistieren.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Vom Start weg ein Überflieger?“

Als **New Super Mario Bros. Mii** auf der letztjährigen E3 angekündigt wurde, stand ich dem Spiel noch verhalten gegenüber: Ich konnte mir keinen Reim darauf machen, ob die Levels tatsächlich so viel Abwechslung bieten, wie uns Nintendo suggerierte. Doch jetzt herrscht in dieser Hinsicht deutlich größere Gewissheit: Ja, die Entwickler haben ein wirklich durchdachtes Jump & Run in der Mache, das abermals viele Überraschungen bereithält. Doch ich frage mich, um was es sich bei dieser schrägen Gumba-Spezies handelt, die wir auf dieser Seite abgedruckt haben. Haben die altbekannten Dumpfbacken etwa Nachwuchs in die Welt gesetzt? Oh nein!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Detailreich: Die Rechenpower der Wii U ermöglicht wunderbar eklige Zombies.

Genre: Action | **Entwickler:** Ubisoft Montpellier | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Ende 2012

ZOMBiU

Text | Sebastian Zelada

Ubisoft bringt den Nachfolger eines Meilensteins exklusiv für Wii U!

Von allen Wii-U-Entwicklern außerhalb der Nintendo Studios ist Ubisoft der fleißigste. Aus den sieben Wii-U-Titeln sticht dabei vor allem das von Ubisoft Montpellier entwickelte **ZombiU** heraus! Der Wii-U-exklusive Titel wurde auf der E3 erstmals gezeigt und verspricht einer der interessantesten Zocks zum Konsolenstart Ende des Jahres zu werden.

Zombies statt Killer-Freaks

Wer an die letztjährige E3 zurückdenkt, wird sich vielleicht noch an die Ankündigung eines martialisch klingenden Titels erinnern: **Killer Freaks From Outer Space** hieß das Spiel, das Ubisoft für die Wii U versprach. Nun – aus den **Killer Freak**-Aliens machte der französische Entwickler innerhalb der letzten Monate kurzerhand Zombies. Wo diese herkommen, ist weiterhin unbekannt, doch dass die Handlung in London spielt, ist inzwischen sicher. Der imposante Trailer zeigte in vorberechneten Sequenzen den Verlauf der Infektion von Bürger zu Bürger. Jedes im Film vorkommende Zombie-Opfer war in der darauf folgenden Szene selbst als Untoter zu bewundern und infizierte zu den Klängen der Hymne des Vereinten Königreichs „God Save the Queen“ andere Menschen. Schlussendlich seid ihr in **ZombiU** also einer von wenigen Überlebenden der Virusplage, die die Bewohner der Stadt heimsucht. Als solcher ist es euer Ziel, umgeben von Massen hirnarmer

Überlebenskit: Der Inhalt eures Rucksacks wird auf dem Wii-U-Pad angezeigt!

VON DEN TOTEN AUFERSTANDEN

ZombiU ist nicht irgendein Titel. Beinharte Branchenkenner wissen, dass der Vorgänger **Zombi** auf Amiga und Commodore 64 Ubisofts erste Veröffentlichung nach der Firmengründung anno 1986 war. Der Nachfolger entsteht nun bei Ubisoft Montpellier. Allein diese Tatsache lässt hoffen, denn die Jungs haben bekanntlich die sehr guten **Beyond Good & Evil** und **Ghost Recon Advanced Warfighter** entwickelt!

BÄM!
DER COMPUTEC GAMES AWARD
MOST WANTED Wii U
NOMINIERT

SCREEN-INFO

Die abgedruckten Shots stammen vom PR-Server.

Falsch verstanden: Diese Leibwachen wollen EUCH an den Leib!

und ausgehungerter Untoter möglichst lange zu überleben.

Der Controller als Lebensretter

Spielen wird sich **ZombiU** wie ein klassischer First-Person-Shooter. Ihr bahnt euch euren Weg durch die alternative Version des heutigen London und haltet euch die fauligen Körperfresser mit allerlei Ballermännern vom Leib. Wichtigstes Werkzeug bleibt auf eurem Überlebenstrip aber euer Controller. Das WiiU GamePad fungiert als eine Art Überlebensrucksack und beherbergt eure Karten, Werkzeuge, Waffen und Vorräte. Diese könnt ihr jederzeit über den Touchscreen auswählen und verwalten. Viel konkreter wurden die Nintendo- und Ubisoft-Verantwortlichen auf der Pressekonferenz leider noch nicht, aber die Aussage seitens der Franzosen, dass sie die volle Unterstützung Nintendos genießen, lässt auf eine sinnvolle und innovative Einbindung der neuen Controller-Fähigkeiten hoffen. Die Nutzung der Kamera- und Gyroskop-Funktionen des Pads sind jedenfalls bereits offiziell bestätigt, ebenso wie ein Mehrspielermodus, der auf dessen besondere Fähigkeiten zugeschnitten sein soll.

Interessant ist auch der innovative Sterbemechanismus: Segnet ihr das Zeitliche, ist das Spiel nicht vorbei. Ihr schlüpft lediglich in die Rolle eines anderen Überlebenden und könnt dann euer altes (infiziertes) Ich suchen, finden und eliminieren. So kommt ihr auch wieder an eure verloren geglaubte Ausrüstung heran und wagt einen neuen Versuch, die Londoner Hölle zu überleben. Ob ihr das auch schafft, könnt ihr Ende des Jahres ausprobieren! ■

Niemandsland: Die Straßen Londons sind ein Trümmerhaufen – ein extrem detaillierter!

ASYMMETRISCHER MEHRSPIELERMODUS – WAS IST DAS?

ZombieU wird als einer der ersten Titel asymmetrisches Gameplay ermöglichen. Was bedeutet das genau? Nun: Im Mehrspielermodus ist geplant, dass ein Spieler in die Rolle eines Zombie-Beherrschers schlüpft und auf der Karte über das Wii U GamePad Gegner erscheinen lässt. Während er diese kontrolliert, kämpfen die anderen Spieler per Wii-Fernbedienung und Nunchuk ums nackte Überleben! Wie ihr seht, unterscheiden sich also die Handlungen der teilnehmenden Spieler komplett voneinander. Sie sind nicht gleich – genau das meint Nintendo mit der auf der E3 oft bemühten Formel des asymmetrischen Gameplays!

Und die Grafik?

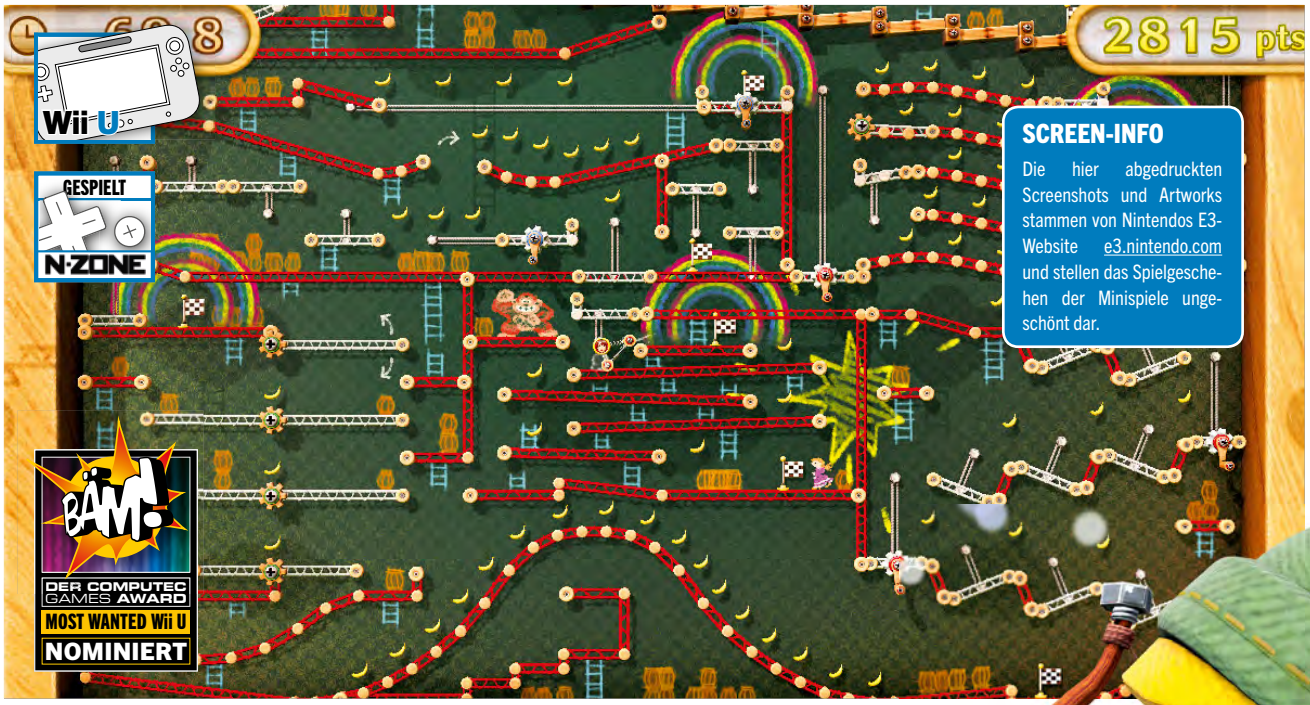
Wir wollen es nicht überstrapazieren, aber viele hat im Vorfeld interessiert, zu welcher grafischen Leistung Nintendos neues Flaggschiff imstande ist. Wir lehnen uns hier noch nicht zu weit aus dem Fenster, doch jeder, der erwartete, dass die im Artikel eingangs erwähnte vorberechnete Trailer-Grafik vielleicht doch der tatsächlichen Spielegrafik entsprach, wurde enttäuscht. Viele Ingame-Szenen waren zwar nicht zu bestaunen, doch die Schnipsel und Häppchen, die wir erhaschen konnten, deuten daraufhin, dass sich die Grafik auf dem aktuellen Stand der Konkurrenz befinden wird. Natürlich ist es zu früh, ein endgültiges Urteil zu fällen, doch schaut man sich beispielsweise andere Titel wie **Pikmin 3** an, so erhärtet sich der Eindruck, dass die Wii U zumindest zum Start keinen nennenswerten Sprung in puncto Grafik darstellt. Das ist aber erst mal nicht so wild, denn hässlich sehen die Spiele auch nicht aus! Im Gegenteil: Die Bilder auf diesen beiden Seiten sind wohl der beste Beweis!

MEINUNG ● SEBASTIAN ZELADA

„Wii U GamePad: Das Überlebenskit ist immer dabei!“

Schon wieder Zombies! Überall begegnen einem die Untoten zurzeit und manchmal habe ich das Gefühl, dass jedes neue Spiel entweder Krieg oder eben Zombies zum Thema hat. Was **ZombiU** dank des innovativen Wii U GamePads aber aus dem Einheitsbrei angenehm hervorhebt, ist das neue Überlebenskit-System, das von Ubisoft hoffentlich auch sauber umgesetzt wird. Dass das Spiel gut wird, davon bin ich überzeugt – immerhin ist es Ubisoft! Ob uns hier ein Top-Hit ins Haus steht, können wir euch erst nach einem ausgiebigen Probespiel sagen.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Screenshots und Artworks stammen von Nintendos E3-Website e3.nintendo.com und stellen das Spielgeschehen der Minispiele ungeschönt dar.

Alles im Blick: **Donkey Kong's Crash Course** mag zunächst sehr groß wirken, allerdings ist für Übersicht stets gesorgt.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Ende 2012

NINTENDO LAND

Text | Max Drews

Im Nintendo-Freizeitpark erfahrt ihr spielerisch die vielseitigen Steuerungsmöglichkeiten der Wii U!

Nintendo Land könnte gut als der geistige Nachfahre von **Wii Sports** bezeichnet werden, verfolgt es doch den gleichen Zweck wie die Sport-Software von 2006 – es soll die Funktionen des neuen Wii-U-GamePads vollständig nutzen und zeigen, was man auch in anderen Spielen von ihm erwarten kann. Dazu greift es auf zwölf Minispiele zurück, von denen auf der E3 fünf spielbar waren. Eines haben alle gemeinsam: Sie nehmen sich die berühmtesten Nintendo-Franchises wie **Mario**, **Zelda** und **Donkey Kong** zum Vorbild. Das Nintendo-Land, von dem aus man auf alle diese Minispiele zugreifen kann, stellt einen bunten Freizeitpark dar, in dem die Attraktionen die Minispiele sind.

Luigi's Mansion Light

Für Freunde des gepflegten Grusels empfiehlt sich eine Partie **Luigi's Ghost Mansion**, in dem bis zu fünf Spieler auf Geisterjagd gehen können. Dazu schnappen sich vier je eine Wii-FB und stellen die Geisterjäger dar, während ein fünfter auf die Hilfe des Wii-U-Game-Pads angewiesen ist. Diese fünfte Person ist der Geist, der das Ziel hat, die ängstlichen Jäger allesamt auszuschalten, während selbige derweil natürlich versuchen, den Spuk mit dem Licht aus ihren Taschenlampen unschädlich zu machen. Der Clou: Während die Ghostbusters auf dem TV-Bildschirm den Aufenthaltsort des Geistes nicht sehen können, weiß dieser dank des GamePads zu jeder Zeit, wo sich die Jäger aufhalten. So kann er sich unbemerkt an sie heranschleichen. Damit das Ganze nicht zu unfair wird, vibrieren in diesem Fall aber die Wii-FBs. Wenn man sich dann noch gut abspricht und den Spuk umzingelt, ist dieser schnell im Hintertreffen und muss fliehen. Und sollte es doch einmal einen Fänger erwischen, können seine Kollegen ihn mit dem Licht ihrer Taschenlampen wieder auf Vordermann bringen. Dieses ist übrigens nicht unbegrenzt vorhanden: Leeren sich die Batterien einer Lampe, sollte man schleunigst eine neue suchen, um nicht völlig schutzlos dazustehen.

In **Takamaru's Ninja Castle** wird das Pad wiederum zum Verschießen von Ninja-Sternen verwendet. Wer hier eine ruhige Hand beweist und eine Serie der auftauchenden Feinde zielsicher ausschaltet, erhält Bonuspunkte.

Viel Wirbel wurde um **Nintendo Land** im Vorfeld der E3 nicht gemacht – im Spiel selbst aber schon: Das Link-Mii oben links führt einen standesgemäßen Drehangriff aus.

Noch 17 Süßigkeiten: Die Süßigkeiten-Sammler in **Animal Crossing: Sweet Day** haben noch einiges zu tun, bevor sie das Minispiel erfolgreich beenden können.

Auf Süßigkeitenjagd

Naschkatzen, aufgepasst: Für euch dürfte **Animal Crossing: Sweet Day** das richtige Minispiel sein. Der Name ist Programm – hier geht es darum, je Spieler 13 Süßigkeiten zu verspeisen und sich dabei nicht von einem der beiden Wächter erwischen zu lassen. Bis zu vier Vielfraße erhalten zur Steuerung je eine Wii-FB, die zwei Häscher werden vom GamePad aus von einem weiteren Mitspieler befehligt. Das funktioniert über die beiden Control-Sticks des Pads, wobei gute Koordination gefragt ist! Zwar sind die Sammler zu Beginn noch deutlich flinker und werden so von den Häschern in der Regel nicht erwischt, doch Süßigkeiten sind nicht gut für die Figur: Je mehr ein Mii davon intus hat, desto größer, schwerer und langsamer wird es – und damit zu leichter Beute. Eingesammelte Süßigkeiten können jederzeit auch wieder ausgespuckt werden, um so die Mobilität zu erhöhen. Wird nur einer der Sammler geschnappt, haben die Wächter gewonnen.

Einen anderen interessanten Ansatz bietet **The Legend of Zelda: Battle Quest**. Hier ist der GamePad-Spieler ein Bogenschütze, der den alternativen Bildschirm als Zielfenster benutzen kann. Begleitet wird er von bis zu drei weiteren Wii-FB-Plus-Benutzern, die Schwertkämpfer darstellen. Gemeinsam kämpft man sich so durch eine **Zelda**-typische Welt.

Lorenfahrt de luxe

Bei **Donkey Kong's Crash Course** wird man vor die Aufgabe gestellt, eine Lore durch verschiedene Stages von Punkt A nach Punkt B zu fahren. Hierbei handelt es sich um eine Herausforderung für einen Einzelspieler, von denen in **Nintendo Land** noch weitere vorhanden sein werden. Bei der Jagd auf die Bananen gilt es, nicht nur das GamePad im richtigen Winkel zu neigen, sondern auch einen guten Umgang mit den Control-Sticks zu beweisen. Mit diesen dreht man etwa kreisartige Konstruktionen, um sich einen Weg durch die Levels zu bahnen.

Als eines der wichtigsten neuen Features der Wii U nannte Nintendo auf der E3 das sogenannte „asymmetrische Gameplay" – und meinte damit Mehrspielererfahrungen, die durch den zweiten Bildschirm des Wii-U-GamePads möglich werden. **Nintendo Land** wird die volle Bandbreite dieses Konzepts aufzeigen, wenn es im Winter 2012 zum Launch der neuen Konsole erscheint. ■

Aufgepasst: Während der Geist auf dem großen Fernseher nicht zu sehen ist, wird er auf dem GamePad angezeigt – und weiß nur zu gut, wo sich seine Opfer aufhalten.

Auf die Zwölf: Den Gegnern bei **Takamaru's Ninja Castle** ergeht es schlecht. Das Pad als Ninjastern-Wurfgerät zu verwenden ist hier eine effektive Taktik.

MEINUNG ● MAX DREWS

„Das Spiel zeigt die Funktionen des GamePads!"

Ich freue mich tatsächlich auf **Nintendo Land** – keine andere Software wird sich besser dazu eignen, meinen Freunden und Verwandten auf einen Blick zu zeigen, was das innovative GamePad alles kann. Dass es nicht – wie einst **Wii Sports**, das den exakt gleichen Zweck bei der Wii erfüllte – kostenlos im Bundle der Konsole beiliegt, ist einerseits schade, aber andererseits verständlich. Schließlich liefern uns die Entwickler zwölf Attraktionen, nicht bloß fünf. Und wir erinnern uns: **Wii Sports Resort**, das ebenfalls mit einem Dutzend Minispiele aufwartet, gibt es auch nicht als kostenlose Dreingabe.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Bewährter Spielablauf: Fans der Serie freuen sich auf das typische Pikmin-Gameplay mit neuen Herausforderungen.

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Nintendos Presse-Datenbank und zeigen das ungeschönte Bildschirmgeschehen, wovon wir uns bei einer Hands-on-Präsentation auf der E3 selbst überzeugen konnten.

Genre: Strategie | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2012

PIKMIN 3

Text | Uwe Hönig

Die nächste Episode der Serie erscheint exklusiv für Wii U!

Nintendos Pressekonferenz auf der diesjährigen E3 startete direkt mit der Ankündigung von **Pikmin 3**. Die lange erwartete Fortsetzung der Strategie-Serie wurde von Shigeru Miyamoto höchstpersönlich präsentiert und wirkte bereits auf den ersten Blick äußerst sympathisch. Der Mario-Erfinder erklärte während der Pressekonferenz die intuitive Steuerung und zeigte stolz einen völlig neuen Pikmin-Typ: Zu den fünf bekannten Arten gesellt sich nun der sogenannte Rock Pikmin, der aussieht wie ein kleiner schwarzer Stein. Die Spezialfähigkeit dieser Pikmin liegt darin, die schützende Hülle von schwer gepanzerten Gegnern zu knacken. Außerdem können die Rock Pikmin problemlos Barrieren einreißen und so versperrte Routen begehbar machen!

Eigenhändige Spieleindrücke

Redaktionskollege Sebastian Stange war bei der E3 vor Ort und hatte bei einem Hands-on-Termin die Gelegenheit, **Pikmin 3** selbst zu spielen. Allerdings durfte nur mit Wii-FB sowie dem Nunchuck gezockt werden, während der neue Controller lediglich als Übersichtskarte und zum schnellen Schauplatzwechsel diente. Diese Steuerungsmethode ist auf pure Geschwindigkeit ausgelegt und erlaubte im gezeigten Time-Attack-Modus eine äußerst effektive Vorgehensweise. Wahlweise darf natürlich auch das Wii U GamePad als Haupt-Controller genutzt werden. **Pikmin 3** setzt dabei auf das klassische Gameplay: Pikmin aufsammeln, diese auf Gegner sowie Objekte werfen und zuschauen, wie die Beute anschließend weggetragen wird. Dabei fällt der hohe Wuselfaktor auf. Dank der Fähigkeiten der Wii U ist nun auf dem Bildschirm wesentlich mehr los als früher und die deutlich verbesserte Optik glänzt mit tollen Effekten. Mithilfe der frisch vorgestellten Rock Pikmin werden neue Spielstrategien ermöglicht. Beispielsweise zerlegen die schwarzen Steinbeißer auf Kommando eine Felsbarriere. Die Einzelteile dieser Barriere werden anschließend zum Brückenbau verwendet, wodurch euren Pikmin letztlich eine kürzere Laufroute zur Verfügung steht. Natürlich gibt's auch wieder aufregende Bossfights, bei denen es auf eine passende Strategie ankommt. So muss die Schutzhülle einer riesigen Raupe zunächst mit den Rock Pikmin aufgebrochen werden. Sobald ein Körperteil vom Panzer befreit ist, kann man rote Pikmin darauf werfen. die sich am Gegner festklammern. Nach dem Sieg über das höchst eindrucksvolle Monster ist die Präsentation vorbei und wir können es kaum erwarten, das fertige Game in die Finger zu bekommen! ■

Wuselfaktor: Dank HD-Auflösung und Rechenpower ist auf dem Bildschirm viel los!

Beachtliches Biest: Die Endgegner sind meist riesig und nur mit Taktik zu besiegen!

MEINUNG
UWE HÖNIG

„Charmant verpackte Strategie-Kost sorgt für Vorfreude!"

Als **Pikmin**-Fan konnte ich mich in den letzten Jahren nur über die beiden Wii-Neuauflagen freuen. Doch mit dem Erscheinen der Wii U ist die Durststrecke vorbei und ich darf mich endlich in eine würdige **Pikmin**-Fortsetzung stürzen! Dabei freue ich mich auf den gesteigerten Wuselfaktor und den neuen Pikmin-Typ, mit dem sich Barrieren einreißen lassen!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Hubschrauber: Unter den über 100 Vehikeln im Spiel befinden sich auch Fluggeräte wie dieser Helikopter.

Coole Sache: In dieser Szene verkloppt der Undercover-Cop mit seinen Handschellen einen Punker.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** TT Games | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2012

LEGO CITY: UNDERCOVER

Text | Uwe Hönig

GTA im Lego-Look? Nur fast, denn hier agiert ihr als Undercover-Cop!

Auf der E3-Pressekonferenz von Nintendo wurde mit **Lego City: Undercover** eine Art **GTA** im **Lego**-Universum präsentiert. Das Spiel wurde bereits auf der E3 2011 unter dem Namen **Lego City Stories** angekündigt und nähert sich nun mit großen Schritten der Fertigstellung. Geplant ist eine Veröffentlichung um Weihnachten herum, einen festen Erscheinungstermin gibt es aber noch nicht. Im Gegensatz zu **Grand Theft Auto** übernehmt ihr im Spiel nicht die Rolle eines Verbrechers, sondern schlüpft in die Haut eines verdeckten Ermittlers namens Chase McCain. Die Mission des Undercover-Cops besteht darin, dem üblen Gangster Rex Fury das Handwerk zu legen. Zusammen mit seinen Handlangern hat sich Rex in der Stadt breitgemacht und sorgt mit einer Welle der Kriminalität für Aufsehen. Das kann die Polizei natürlich nicht auf sich sitzen lassen und überträgt Chase für seinen Auftrag zahlreiche Sonderrechte. So darf der Ermittler verschiedene Identitäten – beispielsweise als Feuerwehrmann oder Bauarbeiter – nutzen, um sich unerkannt an die Fersen von Rex Fury heften zu können. Außerdem verfügt jede Maskerade über Spezialfähigkeiten, die zum Lösen von bestimmten Rätseln benötigt werden. Sogar eine Verkleidung als Ganove steht bereit, was im Klartext bedeutet, dass ihr euch im Spiel nicht ständig gesetzestreu verhalten müsst. Ein Open-World-Spiel wie **Lego City: Undercover** macht eben viel mehr Spaß, wenn man auch böse sein darf!

Frei erkundbare Stadt

Wer die Umgebung nicht zu Fuß durchstreifen möchte, der erhält im Spiel Zugriff auf über 100 Fahr- und Flugzeuge. Damit lassen sich die weiträumigen Areale hervorragend erforschen, während das Display des Wii-U-Controllers als Echtzeit-Karte der Stadt dient und eine schnelle Orientierung ermöglicht, ohne dass man dafür ein Extramenü aufrufen muss! Außerdem werden Missionsupdates direkt auf das Wii U GamePad übertragen und als Scanner genutzt, so könnt ihr im Handumdrehen Beweise sichern oder Verbrecher aufspüren. Die coole Optik und der actionreiche Spielablauf tun ein Übriges und machen **Lego City: Undercover** zu einem vielversprechenden Titel für die ganze Familie! ■

Ungebunden: Das Open-World-Konzept erlaubt ein freies Erforschen der Umgebung und die Verkleidungen ermöglichen den Zugriff auf verschiedene Spezialfähigkeiten.

MEINUNG
UWE HÖNIG

„Das Open-World-Gameplay im GTA-Stil verspricht Kurzweil!“

Die **Lego**-Spiele sind vielleicht nicht jedermanns Sache, aber mir haben die bisherigen Vertreter von TT Games meist ganz gut gefallen. Im Unterschied zu einem **Lego Star Wars** verfolgen die Entwickler bei **Lego City: Undercover** ein gelungenes Open-World-Konzept, das von Anfang an für viel Spaß sorgt. Während der spannenden Verbrecherjagd sind die Straßen stets gut bevölkert und es gibt zahllose Vehikel zu entdecken. Genau mein Ding!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Top: Neben exklusiven Spielmechaniken enthält die Wii-U-Version alle Inhalte der Game-of-the-Year-Edition!

Detailliert: Die grafische Umsetzung auf der Wii U steht dem Xbox-360- und PS3-Vorbild in nichts nach.

Düster: Die Atmosphäre im Spiel ist einfach klasse!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** WB Games Montréal | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive Entertainment | **Termin:** 2012

BATMAN: ARKHAM CITY ARMORED EDITION

Text | Uwe Hönig

Der Spiele-Hit begeistert auf der Wii U mit sinnvollen Neuerungen und einer angepassten Steuerung!

Auf der PlayStation 3 und der Xbox 360 ist **Batman: Arkham City** bereits seit Oktober 2011 erhältlich und konnte in der weltweiten Fachpresse absolute Traumnoten abstauben (Test in play³ 11/11 mit 92 %). Nintendo ist natürlich glücklich, dass sich ein so hochkarätiges Spiel unter den Starttiteln der neuen Konsole befindet und präsentierte auf der firmeneigenen Pressekonferenz während der E3 in Los Angeles die erweiterte Wii-U-Fassung mit dem vielversprechenden Untertitel **Armored Edition**.

Coole neue Ideen

Das ursprünglich von Rocksteady entwickelte Game wird von WB Games Montréal für die Wii U umgesetzt, wobei es eine ganze Reihe von genialen zusätzlichen Ideen ins Spiel geschafft haben. Beispielsweise verfügen nun sowohl Batman als auch Catwoman über den sogenannten Battle Armored Tech Mode (B.A.T. Mode), der bei den actionreichen Auseinandersetzungen äußerst hilfreich sein kann. Während der Kämpfe füllt sich eine Energieleiste und sobald diese voll ist, darf per Knopfdruck in den B.A.T. Mode gewechselt werden. Batman strotzt anschließend vor lauter Kraft und vermöbelt die Gegner mindestens doppelt so brutal wie zuvor! Kenner wissen, dass die geschmeidige Catwoman in der ursprünglichen Fassung von **Batman: Arkham City** erst durch das Herunterladen eines Zusatzinhalts bereitgestellt wurde. Auf der Wii U könnt ihr euch die bisher veröffentlichten Downloads sparen, da die gesamten Game-of-the-Year-Inhalte (etwa **Harley Quinn's Revenge Pack** oder der **Catwoman Pack**) bereits auf dem Datenträger schlummern!

Tolle Controller-Integration

Auf den innovativen Wii-U-Controller inklusive des berührungssensitiven 6,2-Zoll-Bildschirms ist Nintendo besonders stolz und selbstverständlich kommt das schmucke Eingabegerät auch bei **Batman: Arkham City** zum Einsatz. Die offizielle englische Bezeichnung für den Controller lautet übrigens Wii U GamePad und bei der **Armored Edition** sind jede Menge praktischer Funktionen über den eingebauten Touchscreen verfügbar. Batman kann beispielsweise ein Sonar aktivieren, um feindliche Patrouillen im Handumdrehen aufzuspüren. Außerdem lassen sich Waffen und Ausrüstungsgegenstände komfortabel anwählen und selbst eine Echtzeitkarte von Gotham City steht euch jederzeit auf dem Controller-Display zur Verfügung, ohne in das laufende Spiel einzugreifen. Die Entwickler hatten aber noch mehr coole Ideen für das Wii U GamePad: Bomben legen und zeitversetztes zünden klappt über den Bonus-Bildschirm im Controller genauso gut, wie einen Batarang punktgenau ins Ziel zu steuern. Offensichtlich haben sich die Entwickler viele Gedanken rund um die neuen Fähigkeiten der Wii U gemacht und eine fantastische **Arkham City**-Umsetzung kreiert! ■

MEINUNG
UWE HÖNIG

„Die erweiterte Version des Megahits wirkt grandios!"

Ich bin beeindruckt, wie viele coole Neuerungen sich in dem eh schon brillanten Game verbergen! Das Entwickler-Team hat sich viel Mühe gegeben, sämtliche Möglichkeiten des neuen Controllers einzubinden. Und so wie es bis jetzt aussieht, funktionieren die angepassten Spielmechaniken wunderbar und damit dürfte es sich bei der kommenden **Armored Edition** um die beste Variante von **Batman: Arkham City** handeln!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Auf dem Controller seht ihr eure Spielfigur von hinten, auf dem TV von oben.

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Nintendos E3-Pressekit und sehen so aus, wie wir das Spiel live bei der Messe Anfang Juni erleben durften.

Genre: Sport | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2012/2013

Wii FIT U

Text | Nathalie Auerochs

Beliebtes Sportprogramm für Fitnesscenter-Muffel – Reloaded!

Was für Neuerungen erwarten uns mit dem Erscheinen von **Wii Fit U**? Angepriesen wurde es als eine Kombination von beliebten Übungen aus **Wii Fit (Plus)** und mehr als 20 neuen Aktivitäten, welche die Steuerung mit dem Wii-U-Game-Pad-Controller integrieren.

Aus Alt mach Neu!

Das Balance Board ist mit mittlerweile circa 45 Millionen Einheiten die meistverkaufte Personenwaage der Welt. Für viele Übungen in **Wii Fit Plus** ist es unersetzlich und es kann in Zukunft auch in **Wii Fit U** genutzt werden. Der neue Controller dient dabei als Erweiterung für einige Spiele. So kann er in einem Spiel unter anderem als Tablett dienen, mit dem Getränke sicher von einem Punkt zum anderen balanciert werden müssen. Gelaufen wird auf dem Balance Board – nur dass ihr zusätzlich Getränke durch einen Blick nach unten im Auge behalten müsst. Wackelt ihr zu sehr, macht ihr aus einem Glas einen Scherbenhaufen.

Um Statusabfragen vorzunehmen, lässt sich der Wii-U-Game-Pad-Controller ebenfalls nutzen – der Fernseher kann also getrost ausgeschaltet bleiben, wenn man nur kurz etwas nachsehen will.

Und was noch?

Im Lieferumfang von **Wii Fit U** wird ein sogenanntes „FitMeter" enthalten sein, das die tägliche Aktivitäten verfolgt und auf das Kalorienkonto von **Wii Fit U** addiert werden kann. Das einem Tamagotchi ähnelnde Gerät erinnert stark an das Aussehen des Pokéwalker der **Pokémon Heart Gold-** und **Soul Silver-**Editionen und dient genau wie dieser als Schrittzähler. Neu ist, dass das FitMeter Höhenunterschiede feststellen kann und der Kalorienbedarf noch genauer berechnet wird.

Die meisten Yoga- und Kraftübungen aus **Wii Fit** und **Wii Fit Plus** werden übernommen, das Gleiche passiert mit den Spielständen. Alte (Miss-)Erfolge bleiben euch also auch in Zukunft in **Wii Fit U** erhalten. Natürlich dürfen Mii-Fans auf der neuen Nintendo-Konsole in Multiplayer-Spielen mit (oder gegen) anderen Mii-Freunde spielen. ■

In diesem Minispiel benutzt ihr den Controller, um mit einem Wasserstrahl zu zielen.

Auch als Tablett kommt der neue Controller der Wii U in **Wii Fit U** zum Einsatz.

MEINUNG
NATHALIE AUEROCHS

„Braucht man das wirklich, wenn man Wii Fit kennt?"

Wii Fit war für viele Nichtspieler ein Grund, sich eine Wii anzuschaffen, und überzeugte durch verschiedenste Fitnessübungen in Kombination mit lustigen Minispielen. Ob die zusätzliche Steuerung durch den Game-Pad-Controller hier so einen großen Mehrwert darstellt, der zum Neukauf motiviert, bleibt abzuwarten. Ich bin trotzdem scharf auf die neuen Übungen und Spiele, die vom neuen Controller Gebrauch machen.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

GESPIELT N-ZONE

3DS

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD MOST WANTED MOBILE NOMINIERT

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Screenshots und Artworks stammen von Nintendos E3-Website e3.nintendo.com und stellen das Spielgeschehen ungeschönt dar.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** August 2012

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Text | Max Drews

In New Super Mario Bros. 2 erwartet euch nicht nur der gewohnt gute Jump&Run-Spaß, für den Mario seit Beginn seiner Karriere bekannt ist – auch für Goldliebhaber ist das Spiel überaus interessant.

Aktuell flüchten sich immer mehr private Anleger angesichts einer drohenden Inflation in als sicher geltende Anlagen wie Immobilien oder Gold – und Nintendo-Star Mario tut es ihnen gleich. Zwar wird der rote Klempner nicht auf einmal zum schmierigen Makler, aber das gelbe Edelmetall hat es ihm durchaus angetan. Denn in **New Super Mario Bros. 2** werdet ihr damit geradezu überhäuft!

Auf König Midas' Spuren

Egal, wo Mario gerade geht oder vielmehr springt, es gibt kaum eine Möglichkeit, sich in einem Level keine goldene Nase zu verdienen. Ihr geht unter einer Röhre entlang, die von oben herabhängt – macht euch auf einen Geldregen gefasst. Ihr ver-

Natürlich wird im Spiel traditionell auch gesprungen, was das Zeug hält. Hier befindet sich Mario über den Wolken kurz vor einem Para-Koopa.

Eine Kugel aus der Goldblume genügt, und schon verwandeln sich Feinde in pures Gold, Blöcke werden zu Münzen. Damit sollte Mario ausgesorgt haben.

Auch der fast schon legendäre Waschbäranzug ist diesmal wieder mit von der Partie. Das weckt nicht nur nostalgische Gefühle, sondern auch sehr frische Erinnerungen an **Super Mario 3D Land** aus dem letzten Jahr.

Eine alte Herausforderung liefert Nintendo mit der Wiederkehr der Reznors aus **Super Mario World**. Erinnert ihr euch noch daran, wie ihr sie mit Sprüngen von unten erledigt habt, während euch der Boden unter den Füßen wegbrach?

„Nintendo bietet das Spiel nicht nur regulär auf einem Modul im Handel, sondern auch als Download im 3DS-eShop an.“

schwindet durch eine goldene Röhre nach unten? Seid euch sicher, dass euch unten eine wahre Schatzkammer erwartet, bei der selbst die Azteken vor Neid erblassen würden. Ihr seht einen goldenen Gegner, wie etwa einen glänzenden Koopa? Nach dem Sieg über ihn wird er euch durch eine Spur aus Münzen belohnen. Zu allem Überfluss könnt ihr Feinde sogar selbstständig durch das Berühren eines güldenen Rings in goldige Versionen ihrer selbst verwandeln. Und wem das noch nicht reicht, der kann sich auf ein neues Item, die Goldblume, verlassen: Ist Mario mit einem dieser Gewächse ausgerüstet, wird fast alles, was er berührt, sofort zum Edelmetall.

Ihr merkt: Das liebe Geld spielt im neuen **Mario**-Jump&Run eine große Rolle. So verwundert es auch nicht, dass die Entwickler das Münzsammeln als eine der Hauptaufgaben angeben – neben dem Absolvieren der neuen Levelabschnitte natürlich.

Old but Gold

Die neuen Abschnitte versprechen, wie gewöhnlich ansehnlich zu werden und gut durchdacht zu sein. Mario wird sich unter anderem den Gefahren einer winterlichen Landschaft und einer Wüste stellen müssen. Hier deutet sich bereits an, dass es bezüglich der Themen der acht verschiedenen Welten keine großen Überraschungen geben wird. Und es wäre kein richtiges **Mario**-Spiel, wenn Bowser nicht Prinzessin Peach entführte und das Abenteuer mit ihrer Befreiung endete.

Für Spannung sorgt allerdings die Wiederkehr des beliebten Waschbäranzugs aus **Super Mario Bros. 3**. Mit dessen Hilfe könnt ihr kurzzeitig durch die Luft flattern und so an neue Orte, Geheimnisse und – speziell in diesem Ableger – vermutlich auch viele goldene Münzen gelangen. Außerdem fällt der Kampf gegen einige Gegner ziemlich leicht aus, da ihr mit dem Waschbärschwanz auch auf dem Boden ordentlich austeilen könnt. Neben dem Waschbäranzug wurden übrigens auch andere Features aus früheren Titeln der Reihe entliehen – so beispielsweise die feuerspuckenden Dinosaurier, manch älteren Fans besser als Reznors aus **Super Mario World** auf dem Super Nintendo bekannt. Andere Dinge – wie etwa die Anzeigen – ähneln dagegen denen aus **Super Mario 3D Land** stark.

Spaß zum Runterladen

Der neue Titel ist außerdem Vorreiter einer ganz bestimmten Möglichkeit: Nintendo bietet die Software nicht nur regulär auf einem Modul im Handel an, sondern auch als Download-Inhalt im eShop des 3DS. Damit ist **New Super Mario Bros. 2** das erste vollwertige Spiel, das in Nintendos Online-Shop erscheint. Der Vorteil eines Downloads liegt auf der Hand: Man spart sich den Gang zum Elektronik-Fachmarkt seines Vertrauens und kann das Spiel zur Not auch spät nachts kaufen, wenn man gerade Lust darauf bekommen sollte. Andererseits erhält man keine Verpackung und auch ein Weiterverkauf wird ohne Modul schwierig. Der Preis ist für beide Versionen identisch.

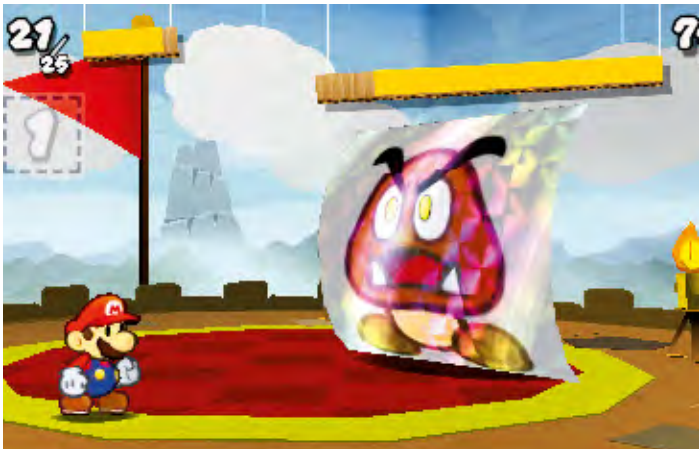
Nintendo gab auf der E3 auch ein Erscheinungsdatum für Nordamerika bekannt – dort kommt der Nachfolger von **New Super Mario Bros.** am 19. August auf den Markt. Da für Europa zumindest August als Release-Datum bestätigt wurde, kann man also auch hierzulande mit einem Verkaufsstart in der zweiten Hälfte des Monats rechnen. Wobei vorstellbar ist, dass Nutzer des eShops etwas früher in den Genuss des Abenteuers kommen werden: Der 19. August fällt in diesem Jahr nämlich auf einen Sonntag, an dem die Geschäfte – auch in den USA – traditionell geschlossen haben. ■

MEINUNG ● MAX DREWS

„Mario wird die Fans auch diesmal nicht enttäuschen.“

Was ich von den vielen Goldmünzen genau halten soll, weiß ich noch nicht – einerseits halte ich sie für eine nette Ergänzung, andererseits könnte sich schnell eine Art Übersättigung einstellen, wenn man Geld an jeder Ecke im Überfluss sieht. Ansonsten habe ich aber keine Bedenken: **New Super Mario Bros. 2** wird nicht allzu innovativ, sondern leistet Fanservice, indem es etwa die Reznors und den Waschbäranzug zurückbringt. Dazu noch die übliche Portion an gut gestalteten Levels und einem Spielspaß-Garanten steht eigentlich nichts mehr im Wege.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10



Mein Feind der Aufkleber: Selbst als Gegner fungieren die Sticker!

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Intelligent Systems | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Winter 2012

SCREEN-INFO
Die Bilder stammen von Nintendos Presse-Datenbank. Das Spiel war auf der E3 bereits anspielbar, eigene Fotos konnten wir bisher aber nicht machen. Wir können euch allerdings versichern, dass sie der tatsächlichen Spielegrafik entsprechen!

PAPER MARIO: STICKER STAR

Text | Sebastian Zelada

Sammelt jemand Fußballsticker? Da gibt es bessere und schlechtere – wie im neuen Mario, das mit einem frischen Kampfsystem daherkommt!

Bevor wir uns falsch verstehen: Mit Fußball hat **Paper Mario** als ein Rollenspiel der alten Schule natürlich nichts am Hut, doch diesmal geht es auch hier ums Sticker-Sammeln. Und wie bei den Fußballbildchen gibt es unterschiedlich gute Aufkleber. Nicht nur das: Sie verleihen euren Charakteren auch besondere Fähigkeiten! Wie genau das geht? Wir verraten's euch!

Bowser mal wieder

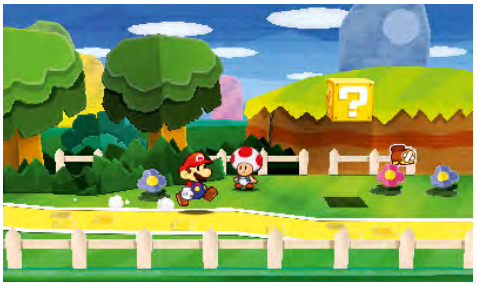
Das jährliche Sticker-Fest könnte für Mario und seine Freunde so schön sein, doch der König der Koopas, Bowser höchstpersönlich, verstreut sechs königliche Aufkleber im ganzen Land. Unser latzhosiger Freund mit der dicken Plauze bietet natürlich sofort seine Hilfe an und macht sich gemeinsam mit Kersti, der Sticker-Fee daran, die edlen Klebebildchen wieder einzusammeln. Dabei verschlägt es die beiden und ihre Mitstreiter unter anderem in Wüsten, Wälder, auf verschneite Berggipfel und sogar in Vulkane!

Mit der Macht der Aufkleber

Wie in jedem Rollenspiel trefft ihr auf eurer Reise auf unzählige Gegner. Eure Kampftruppe ist zu Beginn aber noch relativ schwach auf der Brust und muss im Laufe des Spiels mächtiger werden. Hier kommen die Sticker ins Spiel: Diese verbessern eure Verteidigungsbeziehungsweise Angriffskräfte oder verleihen euch besondere Kräfte oder Zauber. So könnt ihr beispielsweise mit einem Schuh-Sticker fieses Gesocks kurzerhand in den Boden stampfen oder mittels Hammer-Sticker Fieslingen eins auf die Rübe geben. Wie es scheint, müsst ihr auf eurem Abenteuer also die Augen stets offen halten, wenn ihr möglichst viele und vor allem gute Spezialkräfte sammeln wollt. Die Aufkleber sind scheinbar zufällig im Spiel verteilt und kleben an Wänden und Gegenständen, sie sind manchmal käuflich erwerblich oder können gar benutzt werden, um geheime Level-Abschnitte aufzuklappen! Genaues Umsehen lohnt sich also und steigert die Chance, die Schlagkraft eurer Truppe zu erhöhen! Habt ihr einmal ein Klebebildchen gefunden, das nutzlos erscheint, pappt ihr es einfach in euer Notizbuch und holt es zu gegebener Zeit wieder hervor.

Gewohnter Grafikstil

Der Name ist bei **Paper Mario** Programm! Die bunten Pappwelten sind auch dieses Mal wunderschön fantasievoll und bieten – durch die 3D-Fähigkeit des 3DS – schöne Falt-Effekte. ■


Hingeschaut: Auf diesem Bild ist ein Sticker versteckt!

Frostig: Auch in der Papierwelt schneit es!

MEINUNG
SEBASTIAN ZELADA

*„Klassisches **Paper Mario** mit tollem neuen Kampfsystem!"*

Paper Mario hab ich immer etwas stiefmütterlich behandelt. Die **Mario**-RPGs bieten zwar seit jeher eine hohe Qualität, haben mich aber nie so richtig gepackt. Der neue Sticker-Aspekt scheint jedoch sehr durchdacht und bietet viel Raum für tolle Ideen. Auf dem 3DS erhalten die faltbaren Pappwelten durch den Tiefeneffekt zudem einen besonderen Touch! Vielversprechend!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

SCREEN-INFO
Die hier abgedruckten Screenshots stammen von Nintendos Presseserver.

Tapfer: Trotz seiner Angst stellt sich Luigi der Gefahr.

Edler Ritter? Irgendwie scheint hier nichts Gutes bevorzustehen!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Next Level Games | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Winter 2012

LUIGIS MANSION: DARK MOON

Text | Sebastian Zelada

Marios kleiner Bruder geht wieder auf Geisterjagd!

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD MOST WANTED MOBILE NOMINIERT

Wenn es auf Nintendos Pressekonferenz eines im Überfluss gab, waren es Neuankündigungen von **Mario**-Spielen. Mit **New Super Mario Bros. U** für die Wii U sowie **New Super Mario Bros. 2** und **Paper Mario Sticker Star** wurden gleich drei neue Spiele mit dem dicken Klempner in der Hauptrolle vorgestellt. Da ist es an der Zeit, dass Marios grünmütziger Bruder ebenfalls einen neuen Auftritt hinlegen darf. **Luigis Mansion: Dark Moon** heißt der vormals unter dem Namen **Luigis Mansion 2** bekannte Titel für den 3DS und scheint uns einer der vielversprechendsten Spiele für Nintendos Handheld zu werden. Viele Infos wurden zwar noch nicht preisgegeben, aber das Gezeigte machte Appetit auf mehr und ein paar kleine Details rückte Nintendo dann doch heraus.

Viele schaurige Spukhäuser

Da wäre zum Beispiel die Tatsache, dass Luigis diesmal nicht nur eine Geister-Villa mit seinem Poltergeist-5000-Sauger von Gespenstern befreien muss, sondern gleich mehrere. Das vorgestellte Video zeigte Luigi an diversen Schauplätzen, unter anderem in einem großen Flur, durch den ihn eine gigantische Spinne verfolgte. Atmosphärisch setzt Nintendo dabei auf die bekannte Formel: Schön schaurig, aber nicht zu gruselig. Ein wenig spukiger als der GameCube-Vorgänger wird **Dark Moon** aber bestimmt werden, immerhin macht Luigis neuester Streich reichlich Gebrauch von den 3D-Fähigkeiten des Handhelds und wartet mit neuen Geistern auf. Diese werden alle sehr unterschiedliche Herangehensweisen erfordern, um gefangen zu werden, und sollten auch erfahrene Geisterjäger vor neue Herausforderungen stellen. Grafisch macht die Geisterstunde auf jeden Fall schon jetzt einen sehr guten Eindruck, womit eines klar ist: Auch wenn uns beim Spielen von **Luigis Mansion: Dark Moon** der eine oder andere Schauer den Rücken herunterlaufen mag, brauchen wir keine Angst haben, dass Nintendo das Spiel noch verpatzen könnte! ■

Cholerisch: Dieser Geist ist ganz schön mies gelaunt!

Cool: Die Spiegelungen auf dem Eis sind hübsch anzusehen.

MEINUNG
SEBASTIAN ZELADA

„Staubsauger auf den Rücken: Die Geister rufen!“

Als Luigi-Fan freute ich mich früher diebisch, auf dem GameCube endlich mal Marios kleinen Bruder in einem eigenen Spiel steuern zu dürfen. Das dezent spukig schaurige Geister-Villa-Szenario hat mir damals ungemein gefallen. Nach meinen bisherigen Eindrücken von **Dark Moon** bin ich guter Dinge, dass es hier genauso wie damals auf dem GameCube ablaufen wird. Da hatte ich das Pad nicht aus der Hand gelegt, bis das Geheimnis der verwunschenen Villa gelüftet war!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** MercurySteam | **Hersteller:** Konami | **Termin:** Herbst 2012

CASTLEVANIA MIRROR OF FATE

3DS

Text | Olaf Bleich

Dracula, nimm dich in Acht! Der Belmont-Clan will dir an den Kragen. In Mirror of Fate gehen gleich vier Generationen auf die Jagd nach dem Fürsten der Finsternis.

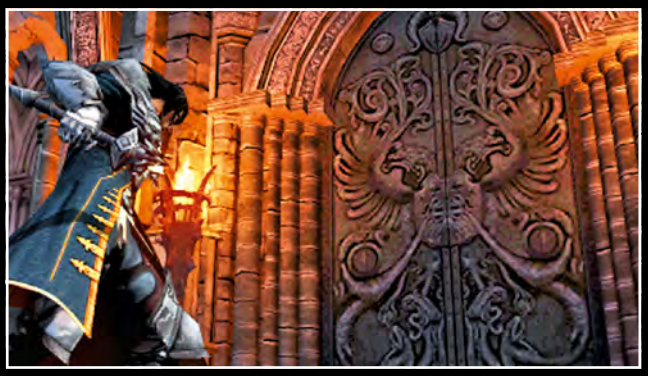
SCREEN-INFO

Die Screenshots stammen vom Hersteller Konami. Sie scheinen direkt aus der Entwickler-Engine zu stammen, zeigen das Spielgeschehen in etwa so, wie wie wir es gesehen haben, und wirken nicht nachträglich bearbeitet.

Dieses mit einem Schild geschützte Skelett hält Trevor mit dem Combat-Cross auf Distanz, damit es unserem Helden keinen Schaden zufügen kann.

An verschiedenen Schlüsselstellen wechselt das Spiel die Perspektive. Ihr zockt das neue **Castlevania** also in klassischer Seiten- wie auch in einer modernen 3D-Ansicht.

Mit einem blitzschnellem Griff schnappt sich der Held Trevor den Knochenmann und macht ihn auch umgehend einen Kopf kürzer.



In dieser Kathedrale vermutet Trevor den Aufenthaltsort Draculas, der natürlich auch in diesem **Castlevania**-Spiel der Oberschurke ist.

Wenn der Henker angreift, muss der Vampirjäger schnell über das Biest hinwegspringen, um nicht über den Haufen gerannt zu werden.

Die Fehde zwischen dem Belmont-Clan und Dracula reicht bis zu den Anfängen der Konsolenspiele zurück. Bereits im Jahr 1986 machte sich Simon Belmont damals noch unter dem Titel **Vampire Killer** auf die Suche nach dem Blutsauger. Der Name **Castlevania** tauchte erst ein Jahr später bei der Umsetzung für das NES auf. Unzählige **Castlevania**-Teile erschienen in den Folgejahren und keiner konnte den Konflikt zwischen den Belmonts und dem Grafen endgültig klären.

Allerdings bekam diese Vendetta mit **Castlevania: Lords of Shadow** (2010) für Xbox 360 und PlayStation 3 eine vollkommen neue Dimension. Denn Entwickler MercurySteam drehte den Spieß der Geschichte kurzerhand um: Zum Ende des Action-Adventures stellte sich heraus, dass Gabriel Belmont selbst Dracula ist. Ein Schock und zugleich ein Gänsehautmoment für alle! Warum wir das hier so breit auswalzen? Weil das Action-Adventure **Castlevania: Mirror of Fate** rund 25 Jahre nach den Geschehnissen von **Lords of**

KREATUREN DER FINSTERNIS

Ein mächtiger Untoter wie Dracula kämpft nicht persönlich. Er schickt seine fiesen Helfer vor, um den Belmonts das Leben zur Hölle zu machen.

DER HENKER

Der hässliche Henker ist einer der stärksten Typen in Draculas Arsenal. Das Monstrum schlägt mit seiner gewaltigen Streitaxt zu. Sollte das nicht funktionieren, rammt er seine Widersacher wie ein wilder Stier. Am besten, ihr kommt dem Henker nicht zu nah!

DER BUCKELIGE

Diese niedere Kreatur ist ausgesprochen clever. Die Kuttenträger kämpfen nicht an vorderster Front. Sie befehligen stattdessen die hirnlosen Henker oder bereiten gemeine Fallen für die Belmonts vor. Ihre Schwäche im Kampf gleichen sie mit ihrer Hinterlistigkeit wieder aus.

DIE RIESENFLEDERMAUS

Diese Flattermänner begegnen euch unter anderem in Draculas Kathedrale. Sie fliegen durch die Lüfte und sind daher schwer zu erwischen. Manchmal starten sie aber auch Attacken. Dann stoßen sie herab und versuchen, euch zu packen.

DIE BELMONTS

Seit Jahrzehnten befehdet sich die Belmont-Familie bereits mit Graf Dracula. In Castlevania: Mirror of Fate nehmen es gleich vier Generationen mit dem König der Blutsauger auf. Wir stellen euch die bislang bekannten Figuren Trevor und Simon Belmont einmal genauer vor.

SIMON BELMONT
Simon wird im Jahr 1067 geboren, 21 Jahre nach Trevor. Kurz nach seiner Geburt verliert Simon seine Eltern durch einen Angriff Draculas. Daher wächst er bei Menschen aus den Bergen auf. In ihm brodelt der Hass auf den, den sie den Drachen nennen, und im Alter von 36 Jahren stellt er sich dem Mörder seiner Eltern.

TREVOR BELMONT
Trevor ist der Sohn von Gabriel und Marie Belmont. Er kam vor den Geschehnissen von **Castlevania: Lords of Shadow** auf die Welt. Während Marie ermordet wurde und Gabriel deswegen Rache wollte, wurde Trevor bei der Bruderschaft des Lichts aufgezogen und zum Ritter ausgebildet.

Die untoten Skelette sehen zwar richtig fies aus, haben aber gegen einen Belmont und dessen Fähigkeiten und Waffen keine echte Chance.

Mit dem coolen Combat-Cross zieht Trevor die Riesen-Fledermaus geschickt an sich heran und gibt ihr dann umgehend mit ein paar gezielten Hieben den Rest.

Shadow spielt und den Kampf der Belmonts mit Dracula weitererzählt.

Erbschleicher

Erneut bricht ein Krieg zwischen dem Fürsten der Finsternis und der Bruderschaft des Lichts aus. Und aufseiten der guten Jungs treten diesmal gleich mehrere Belmont-Generationen gegen den machthungrigen Blutsauger an. Konami stellte in den Studios von MercurySteam bislang lediglich Trevor und Simon vor. Zwei weitere Belmonts werden noch folgen ...

So springt **Castlevania: Mirror of Fate** munter durch die Zeit und dies wird massiven Einfluss auf den Spielverlauf haben. Denn mit jedem erschlagenen Skelett, jedem besiegten Endgegner und jedem bestandenen Abenteuer gewinnt eure Spielfigur Erfahrung und somit auch neue Aktionen hinzu. Diese sind dann aber nicht ausschließlich diesem einen Belmont vorenthalten. Bestimmte Fähigkeiten könnt ihr an eure virtuellen Nachfahren weitergeben. So bestimmt ihr zum Ende von einer Geschichte, wie ihr weiterspielen möchtet. Allerdings werdet ihr nicht zwischen den Charakteren selbst auswählen können. Diese sind durch den Ablauf der Story vorgegeben.

Munteres Kettenrasseln!

Den Anfang macht allerdings Trevor Belmont. Mit ihm konnten wir bereits eine erste Runde durch Draculas Schloss drehen und uns so mit dem Kampfsystem vertraut machen. Denn **Castlevania: Mirror of Fate** bringt den actionreichen Spielablauf von **Lords of Shadow** auf den Nintendo 3DS und entfernt sich somit etwas von früheren **Castlevania**-Titeln.

Im Kampf schwingt Trevor nun sein Combat-Cross. Eine Kette mit daran hängendem, scharfem Kreuz. Mit dieser Waffe schlagt ihr wahlweise direkt auf einen Widersacher ein oder setzt zu einer Flächenattacke an. Diese richtet zwar weniger Schaden an, verschafft euch dafür aber einen kurzen Moment der Ruhe. So spielen sich die Kämpfe angenehm flott und actionreich. Wenn Trevor Skelette trifft, zersplittern sie formschön in tausend Einzelteile.

Noch besser: Mit einem Druck auf die rechte Schultertaste packt ihr die Widersacher am

Diese Golems sind zwar richtig kräftig, aber zum Glück relativ langsam. Ihre Schwachstelle ist der grün leuchtende Kristall im Inneren der Rüstung.

*„Für die besonderen Momente in **Castlevania: Mirror of Fate** sorgen immer wieder die Bosskämpfe.“*

Kragen und fertigt sie ab. Bei größeren Gegnern wie dem Golem oder dem Henker folgt dann ein kurzes Mini-Spiel, bei dem ihr den Biestern den Rest gebt. Neben dem Combat-Cross entdeckt Trevor nach wenigen Spielminuten auch den sogenannten Glaive – eine Art Kampfdiskus. Dieser ist besonders effektiv gegen fliegende Gegner wie Fledermäuse. Simon auf der anderen Seite greift auf eine Peitsche sowie Äxte oder brennbares Öl zurück. Beide Helden verfügen zudem über Spezial-Aktionen wie helle Magie bei Trevor oder Elementar-Attacken bei Simon. Diese wurden aber leider noch nicht präsentiert.

Castlevania: Mirror of Fate wechselt bei der Darstellung der Schlachten immer wieder die Perspektive. So schwenkt die Kamera nicht selten aus dem klassischen 2D heraus in eine dreidimensionale Ansicht des Raums oder der Ereignisse. Die 3D-Funktionen des Nintendo-Handhelds werden hier wirklich toll ausgereizt und so bietet das Spiel immer wieder schöne Details und Einblicke in die finsteren Katakomben von Draculas Schloss.

Entdeckungstour à la Belmont

Aber **Castlevania: Mirror of Fate** trägt seinen Namen nicht umsonst. MercurySteam unterfüttert das Spiel nämlich mit allerlei Geschicklichkeits- und Erkundungssequenzen. Trevor und sein Belmont-Clan sind agil wie Indiana Jones zu seinen besten Tagen. Mithilfe des Combat-Cross bzw. Simons Peitsche schwingt ihr euch wagemutig über Abgründe oder erreicht höher gelegene Ebenen. In einer Szene musste Trevor etwa über Kronleuchter balancieren, nur um an der Spitze einer Kirche einige Schalter zu betätigen. Doppelsprünge und die beliebten Wall-Jumps von einer Wand zur anderen gehören dabei ebenfalls zu den Aktionen der Belmonts. Schließlich lohnt sich in **Castlevania: Mirror of Fate** auch das Durchsuchen der Levels. Häufig verbergen sich in abgelegenen Bereichen noch zusätzliche Extras.

Für die besonderen Momente im Spiel sorgen immer wieder die Bosskämpfe. Hier nimmt es Trevor etwa mit dem riesenhaften Henker auf. Dessen Axthieben weicht der Vampirjäger zunächst mit einigen Rollen über die linke Schultertaste aus und schlägt dann selbst zu. Dem plötzlichen Ansturm der Bestie entkommt er dagegen mit einem flinken Doppelsprung. Allerdings ist – wie in allen Kämpfen – auch hier gutes Timing gefragt. Einmal zu früh oder zu spät reagiert und schon liegt Trevor im Staub. Strafen gibt es für das Ableben zwar nicht. Nichtsdestotrotz dürfte sich Dracula köstlich darüber amüsieren, wenn ihr bereits an seinen Vasallen scheitert. ■

Nach all den Kämpfen schwingt sich Trevor behände durch die Levels.

Den Axt-Attacken des Henkers entkommt Trevor am besten mit einer schnellen Rolle.

MEINUNG ● OLAF BLEICH

„Dracula, ich komm dich holen!“

Wie schon **Lords of Shadow** ist auch **Mirror of Fate** ein wahrer Drahtseilakt. Denn MercurySteam muss irgendwie die Balance zwischen Neuinterpretation und Innovation finden. Für meinen Geschmack gelingt das den Entwicklern ganz hervorragend. Das neue **Castlevania** spielt sich klasse und sieht obendrein grandios aus. Besonders die Bosskämpfe sind in ihrer Komplexität und Inszenierung wirklich toll gelungen. Die Steuerung fällt dabei zwar vielseitig, aber niemals übermäßig kompliziert aus. Ich jedenfalls kann es kaum erwarten, Dracula endlich die Stirn zu bieten.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Geniale Neuerung: Die DC-Helden wie Supergirl können auf die Fähigkeiten ihrer Comic-Vorbilder zurückgreifen, um beispielsweise durch die Gegend zu fliegen.

Flexibel: Neben den normalen Fahrzeugen aus Gotham City stehen auch Batmans Spezialvehikel wie Batmobil, Batwing und Batboot zur Verfügung.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** TT Games | **Hersteller:** Warner Interactive | **Termin:** 29. Juni 2012

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

Text | Uwe Hönig

Freut euch auf eine riesige Gotham-City-Oberwelt und 50 DC-Superhelden mit coolen Fähigkeiten!

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen vom Hersteller und zeigen die Xbox-360-Version. Im Rahmen eines Redaktionsbesuches von TT Games durften wir das Spiel auf der Xbox 360 antesten. Screenshots der Wii-Version lagen uns bis Redaktionsschluss nicht vor.

Mit **Lego Batman 2: DC Super Heroes** erscheint im Sommer der Nachfolger zum bisher erfolgreichsten **Lego**-Videospiel aller Zeiten. Wie Warner Bros. Interactive Entertainment kürzlich in einer Pressemeldung bekannt gab, konnte sich der erste Teil von **Lego Batman** bis Mai 2012 weltweit über 11 Millionen Mal verkaufen. Sehr wahrscheinlich wurden selbst die Entwickler von solch eindrucksvollen Absatzzahlen überrascht. Die logische Konsequenz: Ein Nachfolger muss her! Glücklicherweise haben sich die Herrschaften von TT Games für diese Aufgabe reichlich Zeit genommen und eine würdige Fortsetzung mit gelungenen Neuerungen kreiert.

Lego Gotham City rockt!

Die erste auffällige Veränderung ist eine gigantisch große und frei erkundbare Oberwelt namens Gotham City! Die von Passanten bevölkerte Stadt dient wie bei **GTA** als „Sprungbrett“ in die verschiedenen Levels und hält darüber hinaus viele Nebenaufgaben für euch bereit. Beispielsweise dürft ihr Bürger vor miesen Schurken beschützen oder 250 goldene Legosteine aufspüren, die überall in der Umgebung versteckt sind. Wie der Untertitel **DC Super Heroes** bereits andeutet, könnt ihr euch im Spiel auf schlagkräftige Unterstützung aus dem DC-Universum freuen. Im Laufe des Abenteuers schaltet ihr insgesamt 50 spielbare Superhelden wie Flash, Wonder Woman, Green Lantern, Supergirl, Superman oder Hawkman frei. Die drei letztgenannten Charaktere sind wie ihre Comic-Vorbilder in der Lage zu fliegen und dürfen Gotham City aus der Vogelperspektive erforschen. Die grandiosen Flugeinlagen machen nicht nur Spaß, sondern sind auch bestens geeignet, um blitzschnell von einem Ort zum anderen zu gelangen. Sollte euch gerade mal keiner der fliegenden Kameraden zur Verfügung stehen, könnt ihr entweder auf Spezialvehikel wie Batmobil, Batwing oder Batboot zurückgreifen oder ihr klaut euch einfach auf Gothams Straßen ein geeignetes Fahrzeug. Anschließend dürft ihr nach Herzenslust durch die Gegend heizen, um die Geheimnisse der Stadt zu ergründen oder Nebenaufgaben zu lösen. Während des Abenteuers dürft

MOBIL-FLATTERMANN MIT GESTUTZTEN FLÜGELN

Lego Batman 2 wird für sämtliche derzeit angesagten Systeme zeitgleich veröffentlicht. Laut den Entwicklern sind die Hauptarbeiten an dem Spiel auf der Xbox 360 – der sogenannten Lead-Platform – ausgeführt worden. In puncto Technik können die deutlich schwächeren Nintendo-Mobilkonsolen natürlich nicht mithalten!

Damit **Lego Batman 2: DC Super Heroes** auf einem Handheld wie dem Nintendo 3DS oder DS läuft, müssen die Entwickler im Vergleich zu den Heimversionen einige Kompromisse eingehen. So bleibt den Programmierern nichts anderes übrig, als aufwendige Spielinhalte abzuspecken oder sogar zu streichen. Dabei hat es gleich mal einige der coolen Neuerungen getroffen, die aus technischen Gründen nicht in den Mobilversionen enthalten sein werden. Demnach müsst ihr auf 3DS sowie DS auf die frei erkundbare, offene Gotham-City-Oberwelt verzichten und auch der Drop-in/Drop-out-Koop-Modus steht laut Herstellerangaben nur auf den stationären Systemen zur Verfügung. Außerdem müssen Mobilzocker ohne das Batboot auskommen und die brandneue Sprachausgabe wird voraussichtlich sowohl auf dem DS als auch auf dem 3DS dem Rotstift zum Opfer fallen. Immerhin enthält die Wii-Version sämtliche Features!

3DS-Tiefeneffekt: Auf Nintendos aktueller Mobilkonsole wird das Spiel in einer gelungenen 3D-Optik präsentiert.

Stiefkind: Auf dem technisch veralteten Nintendo DS sieht die Grafik recht pixelig aus.

Effektreich: Dank schöner Licht- und Wettereffekte werden Gotham City und die Riege der DC-Superhelden atmosphärisch in Szene gesetzt.

Tradition trifft Fiktion: Der Joker hat es mal wieder auf Gotham City abgesehen und will Batman diesmal mit Unterstützung von Supermans Erzrivalen Lex Luthor besiegen!

ihr den beiden Helden Batman und Robin über die Schulter schauen und erlebt eine eigenständige Story rund um eine bedrohliche Verbrecher-Allianz.

Brillante Familienunterhaltung

Der berüchtigte Superman-Gegenspieler Lex Luthor und Batmans Erzfeind Joker haben sich zusammengetan und wollen Gotham City dem Erdboden gleichmachen. Dank neuer Anzüge und Hilfsmittel sollten die Hauptmissionen relativ problemlos zu bewältigen sein. Außerdem verfügen die steuerbaren DC-Helden wie Superman über praktische Zusatzfähigkeiten, etwa den Super-Atem oder die Thermosicht. Wie üblich gibt es wieder einen coolen Drop-in/Drop-out-Koop-Modus, bei dem jederzeit ein Freund ins Spiel einsteigen darf. Der Umfang von **DC Super Heroes** soll übrigens alle bisher erschienenen Lego-Games in den Schatten stellen – wir sind gespannt! ■

MEINUNG ● UWE HÖNIG

„Das bewährte Spielkonzept glänzt mit Neuerungen!“

Die **Lego**-Videospiele haben mir schon immer gut gefallen, vor allem im obligatorischen Koop-Modus! **Lego Batman 2** bietet weitgehend eine recht ähnliche Spielerfahrung wie der millionenfach verkaufte Vorgänger. Warum sollte man ein so erfolgreiches Spielkonzept auch großartig ändern? Dennoch waren die Entwickler nicht untätig und haben neue Ideen und Verbesserungen ins Spiel gebracht. Vor allem die detailliert gestaltete Gotham-City-Oberwelt mit ihren zahllosen Nebenmissionen und die flugfähigen DC-Charaktere haben es mir angetan. Außerdem stehen nun mehrere Speicherpunkte pro Level zur Verfügung!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Die drei legendären Pokémon des Kami-Trios, Boreos, Voltolos und Demeteros (von links), sind im **Pokémon Traumradar** in ihren neuen „Reijū-Formen“ fangbar. Es ändert sich nicht nur ihr Aussehen, sondern auch die Statuswertverteilung.

SCREEN-INFO

Die hier gezeigten Screenshots und Artworks stammen von der japanischen Website zu den Spielen und stellen die mögliche Grafikleistung des Nintendo DS realistisch dar. Hier wurde nichts im Nachhinein verschönert.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Game Freak | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Herbst 2012

POKéMON SCHWARZE EDITION 2 UND WEISSE EDITION 2

Text | Max Drews

Der Informationsstrom um die neuen Editionen reißt nicht ab: Die neuesten Fakten werden vor allem Serienliebhaber und Nostalgiker hocherfreut stimmen, aber auch für Neulinge gibt es wieder Interessantes zu berichten.

Mittlerweile ist so gut wie sicher, dass **Pokémon Schwarze Edition 2** und **Pokémon Weiße Edition 2** keine neuen Taschenmonster in die Serie einführen werden, wohl aber neue Formen von bereits bekannten. Die alternativen Gestalten des Eis-Drachen Kyurem wurden bereits vor einiger Zeit bekannt, doch jetzt legt Game-Freak noch einmal nach: Auch die drei legendären Pokémon Boreos, Voltolos und Demeteros werden ihr Aussehen verändern können.

Exklusive Inhalte auf dem 3DS

Die bisher bereits bekannten Formen werden dabei als „Keshin“ bezeichnet, was so viel wie „Inkarnation“ oder „Personifikation“ bedeutet. Die neuen Gestalten heißen im Japanischen „Reijū“, übersetzt etwa „heilige Bestien“. Neben ihrem Aussehen ändern sich die Statuswerte der drei Legenden: Boreos erhält eine höhere Verteidigung, Spezial-Verteidigung und Geschwindigkeit, Voltolos erfährt eine Erhöhung des Spezial-Angriffs und Demeteros wird physisch angriffsstärker. Außerdem unterstützt eine neue Professorin namens Burnett den Spieler beim Fang der drei Wesen – und zwar exklusiv auf Nintendo-3DS-Geräten.

Wie diese Exklusivität zustande kommt? Ganz einfach: Die neuen Formen sind ausschließlich in der eShop-Download-Software **Pokémon Traumradar** fangbar (siehe Pokémon-Vor-

Was hat G-Cis mit Kyurem zu schaffen? Was hat N mit Reshiram vor und warum steht er auf der Seite des Protagonisten? Spannender könnte die Story kaum sein.

Auch Bell kann zufrieden mit sich sein: Sie ist die neue Assistentin von Professor Esche. Hier überreicht sie dem Spieler sein Startpokémon.

Die Protagonistin muss Hilfe holen – doch die Gefahr ist nur virtueller Natur. Im Pokéwood wird vor Greenscreens gearbeitet, bevor dem Film Special Effects hinzugefügt werden.

Von wegen rechtschaffener Arenaleiter: Als Sandro-Man im Pokéwood kennt der Eis-Experte Sandro kein Erbarmen mit seinen Gegnern.

schau der vergangenen Ausgabe). Von dort aus lassen sie sich dann bequem auf die **Schwarze** oder **Weiße Edition 2** übertragen. Spieler ohne Nintendo 3DS haben von alledem aber nichts, sie gehen leer aus.

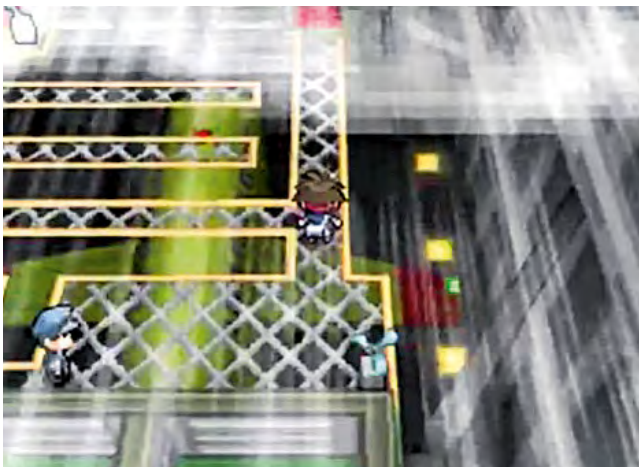
Die Pokémon als Filmdarsteller

DS-Besitzer dürfen aufatmen: Alle weiteren der hier vorgestellten neuen Features sind auch auf ihrer Konsole verfügbar. So wird – womöglich anstelle der Musicaleinrichtung aus den Vorgängern – eine Filmschmiede namens Pokéwood, deren Name sich aus Pokémon und Hollywood zusammensetzt, die Taschenmonster zu Hauptdarstellern von Filmproduktionen machen. Beim Dreh dieser Filme wird auch gekämpft, unter anderem gegen ein gewaltiges, metallenes Despotar. Der Vater der neuen Gift-Arenaleiterin Homika ist ein großer Fan des Pokéwood, da er Filmstar werden möchte.

Kämpfe gegen die Besten

Der Grund, weshalb Nostalgiker die Editionen genießen werden, ist eine neue Einrichtung namens „Pokémon World Tournament“. Darin wird den Spielern die Möglichkeit geboten, gegen einige der Arenaleiter und sogar Champs aus früheren Generationen in Einzel- und Doppelkämpfen anzutreten. Bislang bestätigt sind Rocko, Misty, Major Bob, Erika, Janina, Pyro, Giovanni, Blau, Siegfried (alle aus Kanto), Troy Trumm (Hoenn), Volkner und Cynthia (Sinnoh) sowie Professor Akuroma aus Einall, der in **Schwarz 2** und **Weiß 2** erstmals auftauchen wird. Nach Veröffentlichung der Spiele sollen zudem neue Herausforderer über die Nintendo Wi-Fi Connection verteilt werden.

Neben diesen Neuigkeiten wurden einige wenige Informationen zur Handlung der Editionen bekannt gegeben. So wird der Champ aus **Pokémon Schwarz** und **Weiß**, Lauro, bereits früh im Spiel zum Protagonisten stoßen und ihn von Zeit zu Zeit erneut aufsuchen. Bell ist jetzt die Assistentin von Professor Esche und überreicht dem Spieler sein Startpokémon. Ihr männliches Äquivalent, der Rivale Cheren, hat sich derweil zum Arenaleiter gemausert und verteidigt den ersten Orden mit seinen Normal-Pokémon. Indes ist über N in den neuen Spielen innerhalb der Story kaum etwas bekannt. Scheinbar weiß keiner der Charaktere, wo er sich aufhalten könnte, nicht einmal die sieben Weisen, die zu seinen engsten Vertrauten zählen. Dabei lässt ein Artwork von ihm vermuten, dass N zumindest einen oder sogar mehrere Auftritte haben wird. Man darf gespannt sein. ■



In den Arenen erwarten die Spieler viele neue Herausforderungen. Hier sorgt beispielsweise ein starker Wind für erschwertes Vorankommen.

Das Schwarze Kyurem greift mit seinem Frostvolt an. Hier ist Vorsicht angebracht!

MEINUNG ● MAX DREWS

„Es steht uns in gewisser Weise ein Best-of ins Haus!“

Zwar ist meine Befürchtung zum **Pokémon Traumradar** aus der letzten Ausgabe eingetreten: Spieler ohne die Software und somit auch alle ohne 3DS-Konsole werden benachteiligt. Dafür ist es den Entwicklern aber gelungen, die Charaktere passend zur Handlung zu verändern, und gerade die Ergänzung des „Pokémon World Tournament“ freut mich besonders. So werden Serienveteranen quasi mit einem Best-of der Elitetrainer aus allen Generationen unterhalten; für Langzeitmotivation dürfte damit – auch durch die künftigen Wi-Fi-Downloads – gesorgt sein. Die neuen Editionen sollten die Pokémon-Ära auf dem DS zu einem würdigen Abschluss führen.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den (3)DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrundwissen – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen des Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspielermodus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // sehnt sich …

… nach Nintendos Wii-U-Spiele-Ankündigungen von der E3. Endlich keine Technik-Demos mehr, sondern richtige Games, wie wir sie uns gewünscht haben! Ich kann's kaum erwarten, bis ich Mario & Co. endlich ausgiebig vor der heimischen Glotze zocken kann!

… nach einem deutschen EM-Erfolg. Ich erinnere mich noch an die geniale Stimmung, als Deutschland im Jahre 1996 Europameister wurde. Das will ich wieder so!

Christoph Kraus // holt …

… Urzeitkrebse ins Büro: Aus einem alten **Yps**-Heft besitzt er noch jeweils eine Packung Urzeitkrebseier und das zugehörige Futter – bald soll daraus nun neues Leben entstehen. Insgeheim hofft er wohl, dass die Tierchen seine Arbeit übernehmen.

… die Vergangenheit ein: Das Commodore-64-Zeitalter hat Christoph nie sonderlich interessiert. Jetzt begeistert er sich für ein Spiel mit einer Grafik, die noch viel simpler ist – gemeint ist der Download-Hit **VVVVVV** für den 3DS.

Sebastian Stange // hat hoffentlich …

… gute Arbeit geleistet. Denn wenn ihr diese Zeilen lest, ist die Spielemesse E3 gerade erst vorbei und Sebastian hat alle wichtigen Infos über Wii U und Co. in die Redaktion gefunkt.

… genug Zeit für den Sommer: Bombenwetter, blühende Landschaften, malerische Biergärten, spannende BBQ-Rezepte, eiskalte Badeseen und endlich Farbe im Gesicht … will man da eigentlich noch drinnen hocken und zocken?

Uwe Hönig // freut sich …

… über die Werksgarantie von VW! Nachdem sich seine Kupplung bereits nach 25.000 km mit einem fiesen Quietschen bemerkbar gemacht und ausgetauscht werden musste, übernahm VW die kompletten Kosten – sehr gut!

… über den Diablo-Virus. Mit viel Willenskraft konnte er der Versuchung widerstehen. Dafür zockt er nun ständig **Heroes of Ruin**, was immerhin auch unterwegs bestens funktioniert und einfach besser zum nahenden Sommer passt!

Matthias Schöffel // widmet sich …

… zurzeit vornehmlich der Aufzucht von Gemüse auf dem heimischen Balkon. Buschtomaten, Stangenbohnen, Zucchini, alles gedeiht momentan prächtig. Jetzt bleibt nur noch abzuwarten, ob der üppigen Blütenpracht auch eine ertragreiche Fruchternte folgt. Sollten sich Probleme einstellen, werden die Kollegen Kraus und Stange konsultiert. Die beiden halten schließlich die Büropflanzen in Schuss und kennen sich mit Schädlingsabwehr hervorragend aus. Da hat der gemeine Springschwanz keine Chance.

David Mola // lässt …

… E3-Hysterie und Wii U vorerst kalt. Anders als Uwe konnte er dem **Diablo**-Virus nämlich nicht entkommen und schlägt sich einen Großteil der Freizeit mit epischer Item-Sucherei in Sanktuario um die Ohren.

… den PC gleich an, denn schon sehr bald steht das Add-on zu **Civilization V** im Händlerregal und wird Dave lange Zeit von allen Konsolen fernhalten. Vorteil: Es stauen sich genug Nintendo-Top-Titel an, die dann eben im Herbst gezockt werden!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

… freut sich … auf die Wii U und vor allem auf deren Online-Netzwerk. Scheinbar hat Nintendo dazugelernt und verstanden, dass eine heutige Konsole nur mit einem ausgeklügelten Online-System funktioniert. David ist gespannt, ob ihm das letztlich besser gefällt als Xbox Live. Die Next-Gen kann kommen!

NATHALIE AUEROCHS

… ist neu im Team. In den kommenden drei Monaten verstärkt Nathalie die N-ZONE-Redaktion als Praktikantin, bevor sie im Herbstsemester ihr Studium fortsetzt. Mit dem Praktikum ging für sie jetzt endlich ein großer Wunsch in Erfüllung: Endlich ist sie hautnah bei der Entstehung der N-ZONE dabei!

MAX DREWS

… ist im E3-Fieber. Unser freier Autor Max hat sich in dieser Ausgabe gemeinsam mit dem Rest des Teams eine Nacht um die Ohren gehauen und fleißig an der großen E3-Strecke in dieser Ausagbe der N-ZONE mitgewirkt. Nebenher hat er sein Abi gemacht, wozu wir ihm an dieser Stelle herzlich gratulieren!

SEBASTIAN ZELADA

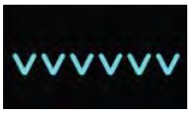
… will sich ein Tablet kaufen. Da gibt's ja inzwischen auch gut Alternativen zum Apfel-Flachmann. Bis zum nächsten Jahr will er aber noch warten – es sei denn, man zählt den Wii-U-Controller dazu. Denn dass Nintendos neue Konsole zum Start in seinem Wohnzimmer steht, ist schon lange sicher.

LUKAS SCHMID

… leidet. Nachdem ihm vor kurzem die Weisheitszähne gezogen wurden, war er erst einmal für ein paar Tage außer Gefecht gesetzt. Zu Hause faul herum liegen, nichts zu tun und sich verwöhnen zu lassen, verliert recht schnell seinen Reiz, wenn man sich dafür nur von wenig leckerem Brei ernähren kann. Gute Besserung, Lukas!

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	UWE HÖNIG
TOP-TITEL	VVVVVV (3DS)	HEROES OF RUIN (3DS)	PROJECT ZERO 2 (Wii)	VVVVVV (3DSWARE)
FLOP-TITEL	SPIRIT CAMERA (3DS)	SPIRIT CAMERA (3DS)	BATTLESHIP (Wii)	BATTLESHIP (Wii)
PROJECT ZERO 2: WII-EDITION (Wii)	∅ WERTUNG: 7,25 Test S. 52	**Resident Evil Revelations** hat mir zwar außerordentlich gut gefallen, aber im Sommer stehe ich nicht auf das Zocken mit der Wii. Dennoch scheint **Project Zero 2** ein ganz brauchbares Horrorspiel zu sein. **7**	Es ist echt ein prima Horrorspiel ... gewesen! Mensch, das Teil ist doch Asbach Uralt! Müssen denn die besten Wii-Spiele immer gut abgehangene Remakes sein? Geht da nicht mehr? **7**	Lange ist's her, dass ich das Original gespielt habe, lange genug, um mich erneut in dem düsteren Abenteuer zu erschrecken. Die sehr japanische Aufmachung ist aber Geschmackssache! **8**	Der Zahn der Zeit hat zwar etwas an **Project Zero 2** genagt, dennoch hat mich die gruselige Atmosphäre des Spiels und die ordentlich angepasste Steuerung ein paar Nächte lang an die Wii gefesselt! **7**
SPIRIT KAMERA: DAS ... (3DS)	∅ WERTUNG: 6,0 Test S. 56	Wenn man beim Spielen nicht so blöd aussehen würde, da man ständig den 3DS umherbewegen muss ... So lasse ich **Spirit Camera** getrost im Redaktionsarchiv stehen und zocke was anderes. **7**	Mehr als ein nettes Gimmick ist dieser Titel nicht. Der AR-Gruselspaß funktioniert ganz gut, bietet aber ingesamt zu wenig Spieltiefe und zu wenig Umfang, um mich länger in seinen Bann zu ziehen. Schade! **5**	Die Idee mit der Kamera gefällt mir zwar ganz gut, doch letztendlich funktioniert die Geisterjagd auf dem 3DS leider nicht wie gewünscht. Als nette kleine Ergänzung für **Project Zero 2** taugt's immerhin. **5**	**Spirit Camera** konnte mich nur in einer abgedunkelten und ruhigen Spielumgebung überzeugen. Doch auch dann nervten mich die Geisterkämpfe, in denen man sich um die eigene Achse drehen muss. **7**
HEROES OF RUIN (3DS)	∅ WERTUNG: 8,0 Test S. 58	Square Enix ist seit jeher für gute Rollenspiele bekannt. Da macht **Heroes of Ruin** keine Ausnahme. Gerade jetzt sehnen sich viele Leser nach einem epischen RPG-Erlebnis für laue Sommernächte. Hier ist es! **8**	Ein wirklich ordentlicher Dungeon-Crawler, der schon alleine durch die vielen Items zum Dauerbrenner wird. Jetzt suche ich mir mal ein neues Schwert! Und schon vergehen Stunden und Stunden ... **8**	Ein toller Trost dafür, dass **Diablo 3** auf meinem Laptop nicht wirklich gut läuft! **Heroes of Ruin** bietet sehr gutes Hack&Slay-Gameplay, hat ordentlich Umfang und sieht richtig schick aus! **8**	Während alle anderen **Diablo 3** zocken, mache ich es mir lieber mit **Heroes of Ruin** gemütlich. Besonders der riesige Umfang mit über 80.000 enthaltenen Waffen, Rüstungen und Items hat es mir angetan. **8**
BATTLESHIP (Wii)	∅ WERTUNG: 4,25 Test S. 60	Schiffe versenken in 3D? Nein danke! Ich bin da eher konservativ veranlagt und spiele lieber entweder richtige Strategiespiele wie Fire Emblem oder versenke Schiffe und U-Boote mit Bleistift und Papier. **4**	Eigentlich gar nicht sooo übel. Während das Spiel für PS3 und Xbox ein wirklich mieser Shooter ist, ist die Wii-Fassung strategisch inszeniert. Und das ist immerhin viel näher an der Vorlage **Schiffe Versenken**! **5**	Weder auf der Wii noch auf dem 3DS wurde ich mit dieser mageren Filmumsetzung warm, obwohl ich mich auf etwas virtuelle Schiffe-Versenkerei gefreut habe. Spielerisch und technisch zu schwach! **4**	Bereits die Kinovorlage ist kein besonders guter Film und die gleichnamige Videospielumsetzung konnte mich ebenfalls nicht vom Hocker hauen. Da spiel ich doch lieber „Schiffe versenken" auf dem Papier! **4**
VVVVV (3DSWARE)	 ∅ WERTUNG: 8,5 Test S. 70	Was für ein Wahnsinn! Dieses Download-Spiel ist für mich DER Überraschungshit. Technisch simpel bis zum Gehtnichtmehr, aber spaßig wie Sau, wie man hier so schön sagt. Glatte 10! **10**	Ah ... knüppelharte Oldschool-Unterhaltung. Das Spielkonzept ist cool, weil es sich ganz auf das Nötigste konzentriert. Doch zum Dauerbrenner wird das Ding für mich nicht. Da fehlt mir die Frust-Resistenz! **7**	Ich bin von diesem Spiel zwar nicht so überwältigt wie Christoph, doch auch ich finde **VVVVVV** richtig cool. Die Retro-Optik, der coole Sound und das abgefahrene Gameplay sprechen mich einfach an! **8**	**VVVVVV** ist nicht nur aufgrund des unaussprechlichen Titels cool! Der abgefahrene Reaktionstest erfordert neben guten Reflexen auch noch Köpfchen und dürfte mich noch eine Weile beschäftigen! **9**
MONSTER WORLD IV (VC)	∅ WERTUNG: 8,25 Test S. 68	Uwe hatte Recht: **Monster World IV** ist ein erstklassiger Retro-Zock, wenn nicht sogar das beste Sega-Jump&Run der Neunzigerjahre. Mir hat's auf deutlich mehr Spaß gemacht als **Sonic the Hedgehog**. **9**	Damals habe ich das Spiel verpasst, heute wirkt es zwar wirklich solide, allerdings sagt mir der knallbunte Stil des Hüpfspiels nicht wirklich zu. Schade. Mein 12-jähriges Ich hätte ihn gemocht. **7**	Dass ich das noch erleben darf: Das bislang nur in Japan erschienene **Monster World IV** der von mir geliebten **Wonderboy**-Reihe erscheint für die Virtual Console! Und es spielt sich auch heute noch super. **9**	Endlich kann ich das nur in Japan veröffentlichte Game in einer übersetzten Version zocken. Die abwechslungsreichen Levels ließen mich vergessen, dass der Titel bereits 18 Jahre auf dem Buckel hat! **8**

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii, den DS und den 3DS.

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JUNI		
Brave	Disney Interactive	19. Juni I 2012
Cartoon Network Punch Time Explosion XL	F + F Distribution	1. Juni I 2012
Everyone Sing	F + F Distribution	1. Juni I 2012
Ice Age 4 – Voll verschoben	Activision	29. Juni I 2012
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive	29. Juni I 2012
Project Zero 2: Wii-Edition	Nintendo	29. Juni I 2012
The Amazing Spider-Man	Activision	29. Juni I 2012
Zumba Fitness 2	505 Games	15. Juni I 2012
JULI		
Beat the Beat: Rhythm Paradise	Nintendo	6. Juli I 2012
Merida	Disney Interactive	19. Juli I 2012
2012		
Attack at the Movies	505 Games	2012
Battle vs. Chess	Topware	2012
Ben 10: Omniverse	D3Publisher	2012
Combat Wings – The Great Battle of WW2	Ubisoft	2012
Dance Sensation	505 Games	2012
Disney Micky Epic	Disney Interactive	26. September I 2012
Dragon Quest X	Square Enix	2012
FIFA 13	Electronic Arts	September I 2012
Just Dance 4	Ubisoft	9. Oktober I 2012
Just Dance: Disney Party	Ubisoft	Oktober I 2012
Kirby's Dream Collection: Special Edition	Nintendo	September I 2012
Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive	Herbst I 2012
Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai	14. September I 2012
NBA 2K13	2K Sports	2. Oktober I 2012
Nikelodeon Dance 2	2K Play	1. November I 2012
Rise of the Guardians	D3 Publisher	20. November I 2012
Skylanders Giants	Activision	2012
Victorious: Hollywood Arts Debut	Namco Bandai	2012
We Sing 80's	Nordic Games	2012
WWE 13	THQ	30. Oktober I 2012

Wii U

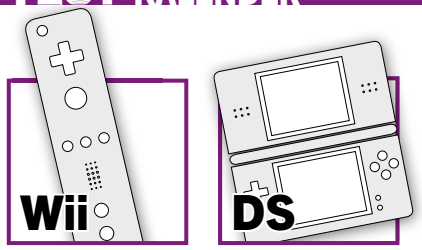
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2012/2013/NICHT BEKANNT		
NBA 2K13	2K Sports	2012
Aliens: Colonial Marines	Sega	Nicht bekannt
Assassin's Creed III	Ubisoft	2012
Batman Arkham City: Amored Edition	Warner Interactive	2012
Ben 10: Omniverse	D3Publisher	2012
Cloudberry Kingdom (Download)	Pwenee Studios	2012
Darksiders II	THQ	2012
Dirt 3	Codemasters	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	2013
Family Party (Arbeitstitel)	D§ Publisher	2012
FIFA	Electronic Arts	Nicht bekannt
Formula 1 All-Stars	Codemasters	Nicht bekannt
Game & Wario (Arbeitstitel)	Nintendo	Launch-Zeitraum
Ghost Recon Online	Ubisoft	Nicht bekannt
Injustice: Götter unter uns	Warner Interactive	2013
Jett Tailfin	Maximum Games	2012
Just Dance 4	Ubisoft	2012
Lego City: Undercover	Warner Interactive	2012
Marvel Avenger's: Kampf um die Erde	Ubisoft	2012
Mass Effect 3	Electronic Arts	Nicht bekannt
Medal of Honor: Warfighter	Electronic Arts	Nicht bekannt
Metro: Last Light	THQ	2012
Monsters Party	Nicht bekannt	2012
New Super Mario Bros. U	Nintendo	2012
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	Tecmo Koei	2012
Nintendo Land	Nintendo	2012
Pikmin 3	Nintendo	Launch-Zeitraum
Project-100 (Arbeitstitel)	Nintendo	Launch-Zeitraum
Rabbids Land	Ubisoft	2012
Rayman Legends	Ubisoft	Nicht bekannt
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	2012
Sing (Arbeitstitel)	Nintendo	2012
Shield Pose	Nicht bekannt	2012
Sonic & All-Star Racing: Transformed	Sega	2012
Splinter Cell 5	Ubisoft	Nicht bekannt
Sports Connection	Ubisoft	2012
Star Trek	Namco Bandai	2013
Tank! Tank! Tank!	Namco Bandai	Nicht bekannt
Tekken Tag Tournament 2	Namco Bandai	Nicht bekannt
Trine : Director's Cut	Frozen Byte	2012
Wii Fit U	Nintendo	Launch-Zeitraum
Your Shape Fitness Evolved 2013	Ubisoft	2012
ZombiU	Ubisoft	2012

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JUNI		
4 Elements	dtp Entertainment	29. Juni I 2012
Bella Sara	BigBen Interactive	Juni I 2012
Boulder Dash XL 3D	Reef Entertainmant	Juni I 2012
Cocoto: Alien Brickbreaker	Bigben Interactive	15. Juni I 2012
Funky Barn 3D	Ubisoft	7. Juni I 2012
Gardenscapes	PurpleHills	29. Juni I 2012
Harvest Moon: The Tale of Two Towns	dtp Entertainment	15. Juni I 2012
Heroes of Ruin	Square Enix	15. Juni I 2012
Ice Age 4 – Voll verschoben	Activision	29. Juni I 2012
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive	29. Juni I 2012
Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive	Herbst I 2012
Meine Tierarztpraxis 3D	dtp Entertainment	29. Juni I 2012
Monster 4x4 3D	Ubisoft	7. Juni I 2012
Petz Fantasy 3D	Ubisoft	21. Juni I 2012
Puzzler World 2012 3D	Ubisoft	7. Juni I 2012
Rayman Origins	Ubisoft	8. Juni I 2012
Spirit Camera: The Cursed Memoir	Nintendo	29. Juni I 2012
Super Black Bass	dtp Entertainment	15. Juni I 2012
The Amazing Spider-Man	Activision	29. Juni I 2012
JULI		
Boulder Dash XL 3D	Reef Entertainment	20. Juli I 2012
One Piece: Unilimited Cruise SP2	Namco Bandai	27. Juli I 2012
Theatrhythm Final Fantasy	Square Enix	06. Juli I 2012
2012		
Animal Crossing	Nintendo	2012
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2012
Ben 10: Omniverse	D3Publisher	2012
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	Nicht bekannt
Carnival Games	Take 2	2012
Castlevania: Lords of Shadow: Mirror of Fate	Konami	Herbst I 2012
Centipede: Infestation	Namco Bandai	2012
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2012
Crash Time 4	PQube	2012
Disney Micky Epic: Power of Illusion	Disney Interactive	26. September I 2012
Dr. Kawashima	Nintendo	Nicht bekannt
FIFA 13	Electronic Arts	September I 2012
Fire Emblem: Awakening	Nintendo	2012
Kingdom Hearts: Dream Drop Distance	Square Enix	Sommer I 2012
Luigi's Mansion: Dark Moon	Nintendo	WInter I 2012
Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai	14. September I 2012
Monster Hunter Tri G	Capcom	2012
New Super Mario Bros. 2	Nintendo	19. August I 2012
Paper Mario: Sticker Star	Nintendo	WInter I 2012
Professor Layton 5	Nintendo	2012
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
Project X Zone	Sega/Namco Bandai/Capcom	Nicht bekannt
Rabbids Rumble	Ubisoft	2012
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	2012
Skylanders Giants	Activision	2012
Spyhunter	Warner Interactive	Herbst I 2012
Transformers Prime: The Game	TT Games	Sommer I 2012

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JUNI		
Captain Morgane ant the Golden Turtle	dtp Entertainment	8. Juni I 2012
Gardenscapes	PurpleHills	29. Juni I 2012
Harvest Moon: The Tale of Two Towns	Rising Star Games	15. Juni I 2012
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive	29. Juni I 2012
The Amazing Spider-Man	Activision	29. Juni I 2012
To-Fu Collection	dtp Entertainment	15. Juni I 2012
JULI		
Merida	Disney Interactive	19. Juli I 2012
2012		
Battle vs. Chess	TopWare Interactive	2012
Ben 10: Omniverse	D3Publisher	2012
Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive	Herbst I 2012
Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai	14. September I 2012
Pokémon Schwarz & Weiß 2	Nintendo	Herbst I 2012
Super Fossil Fighters	Nintendo	Nicht bekannt
The Amazing Spider-Man	Activision	2012
ThunderCats	Namco Bandai	2012
To-Fu Collection	Rising Star Games	2012



Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

Wii

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
1. Juni	Cartoon Network Punch Time Explosion XL	F + F Distribution
1. Juni	Everyone Sing	F + F Distribution
29. Juni	Ice Age 4: Voll verschoben	Activision
29. Juni	Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive
29. Juni	Project Zero 2: Wii-Edition	Nintendo
29. Juni	The Amazing Spider-Man	Activision
6. Juli	Beat the Beat: Rhythm Paradise	Nintendo
19. Juli	Merida	Disney Interactive

Vorschau S. 38
Test S. 50

DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
8. Juni	Captain Morgane ant the Golden Turtle	dtp Entertainment
15. Juni	Harvest Moon: The Tale of Two Towns	Rising Star Games
15. Juni	To-Fu Collection	dtp Entertainment
29. Juni	Gardenscapes	PurpleHills
29. Juni	Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive
29. Juni	The Amazing Spider-Man	Activision
19. Juli	Merida	Disney Interactive

Vorschau S. 38

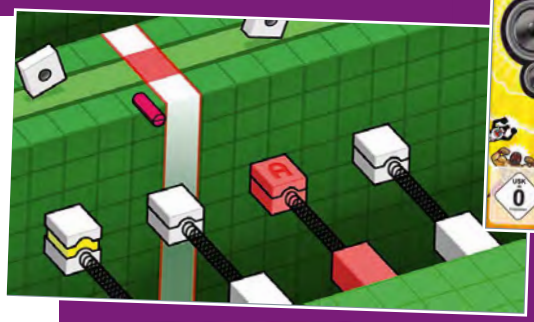
15.06. TO-FU COLLECTION

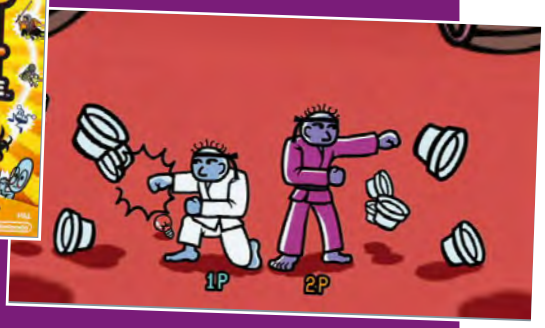
HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Auf iPhone haben die Spiele **The Trial of Chi** sowie **To-Fu 2** bereits Kultstatus erreicht und sollen nun auch auf dem DS für Spielspaß sorgen. In der neuen **To-Fu Collection** sind die beiden millionenfach verkauften Games in einem Modul vereint. Für einen Preis von etwa 20 Euro erwarten euch über 200 Levels, die mit einem elastischen To-Fu-Happen gemeistert werden müssen. Um die Level-Ausgänge zu erreichen, sollt ihr das To-Fu-Stückchen per Touchpen unbeschadet an zahllosen Fallen wie Kettensägen vorbeibugsieren!

06.07. BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE

HERSTELLER: NINTENDO I GENRE: MUSIKSPIEL



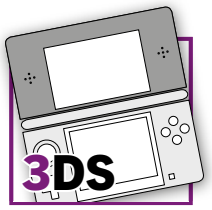


Vor drei Jahren konnte sich der DS-Titel **Rhythm Paradise** mit unkompliziertem Gameplay eine N-ZONE-Wertung von 80 % sichern. Der demnächst erscheinende Wii-Nachfolger enthält ebenfalls über 50 rhythmusbasierte Minigames, die sogar in einem Koop-Modus für zwei Spieler zur Verfügung stehen!

29.06. ICE AGE 4: VOLL VERSCHOBEN

HERSTELLER: ACTIVISION I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Es scheint fast so, als ob sich Activision für die Videospielumsetzung des neuesten **Ice Age**-Kinofilms an **Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen** orientiert hat. In einem prähistorischen Wettbewerb erwarten euch zehn arktische Disziplinen wie Gletscherhüpfen, Bob-Rammen oder Nüsse-Schleudern. Die sympathischen **Ice Age**-Charaktere dürfen zu Teams zusammengestellt werden und kämpfen anschließend um goldene, silberne sowie bronzene Eicheln und einen geheimnisvollen Schatz!



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
	7. Juni	Funky Barn 3D	Ubisoft
	7. Juni	Monster 4x4 3D	Ubisoft
	7. Juni	Puzzler World 2012 3D	Ubisoft
	8. Juni	Rayman Origins	Ubisoft
	15. Juni	Cocoto: Alien Brickbreaker	Bigben Interactive
	15. Juni	Harvest Moon: The Tale of Two Towns	dtp Entertainment
Test S. 56	15. Juni	Heroes of Ruin	Square Enix
	15. Juni	Super Black Bass	dtp Entertainment
	21. Juni	Petz Fantasy 3D	Ubisoft
	29. Juni	4 Elements	dtp Entertainment
	29. Juni	Gardenscapes	PurpleHills
	29. Juni	Ice Age 4 - Voll verschoben	Activision
Vorschau S. 38	29. Juni	Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive
	29. Juni	Meine Tierarztpraxis 3D	dtp Entertainment
Test S. 54	29. Juni	Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch	Nintendo
	29. Juni	The Amazing Spider-Man	Activision
	Juni	Bella Sara	BigBen Interactive
	Juni	Boulder Dash XL 3D	Reef Entertainmant
	6. Juli	Theatrhythm Final Fantasy	Square Enix
	20. Juli	Boulder Dash XL 3D	Reef Entertainment
	27. Juli	One Piece: Unilimited Cruise SP2	Namco Bandai

08.06. RAYMAN ORIGINS

HERSTELLER: UBISOFT I GENRE: JUMP & RUN

Der Erscheinungstermin der 3DS-Version von **Rayman Origins** wurde bereits mehrmals ohne eine großartige Angabe von Gründen verschoben. An technische Probleme glauben wir nicht so recht und laut Ubisoft soll das Spiel nun tatsächlich am 8. Juni erscheinen. Leider hat uns bis zum Redaktionsschluss noch keine spielbare 3DS-Version erreicht und wir hoffen, dass sich der sehnlichst erwartete Titel nicht noch mehr verspätet! Wenn alles klappt, gibt es in der nächsten N-ZONE-Ausgabe endlich den versprochenen 3DS-Test des brillanten Jump & Runs!

21.06. PETZ FANTASY 3D

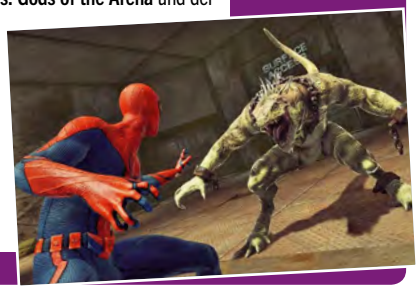
HERSTELLER: UBISOFT I GENRE: SIMULATION

Nach mindestens einem Dutzend **Petz**-Games für den Nintendo DS geht die Serie nun auf dem 3DS weiter! Wie der Titel schon andeutet, stehen in **Petz Fantasy** fiktive Kreaturen im Mittelpunkt. Demnach kümmert ihr euch im Spiel nicht um Hunde oder Katzen, sondern sollt euch die Zuneigung von magischen Pelzviechern oder Einhörnern verdienen. Mit ordentlichem Futter, Streicheleinheiten und Minispielen zur Beschäftigung gewinnt ihr schnell die Herzen der fantastischen Geschöpfe!

29.06. THE AMAZING SPIDER-MAN

HERSTELLER: ACTIVISION I GENRE: ACTION

In **The Amazing Spider-Man** dürft ihr ein völlig neues Abenteuer mit Spidey erleben, das zeitlich nach dem kommenden Kinofilm spielt. Die Hintergrundgeschichte stammt aus der Feder von Autor Seamus Kevin Fahey, der sich bereits mit **Spartacus: Gods of the Arena** und der neuen Fassung von **Battlestar Galactica** einen Namen in Hollywood machte. Freut euch auf eindrucksvolle Fights dank aktualisierter Netzsprint-Mechanik und äußerst übel gelaunter-Gegner!



15.06. HARVEST MOON: THE TALE OF TWO TOWNS

HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT I GENRE: SIMULATION

Zwei Gemeinden im Streit bilden das Hintergrundszenario des ersten 3DS-Ausflugs der **Harvest Moon**-Serie. In dem japanisch wirkenden Dorf Konohana haben sich die Bewohner auf den Anbau von Nutzpflanzen konzentriert, während der im europäischen Stil gestaltete Ort Bluebell auf Viehhaltung spezialisiert ist. Je nach Dorf kommen unterschiedliche Bauten und Hilfsmittel zum Einsatz (beispielsweise Ställe für Vieh oder siloartige Lager für Getreide). Wer die Erzeugnisse der anderen Siedlung produzieren will, darf saisonweise den Wohnort wechseln.

Der coole Stil der Zwischensequenzen in schlichtem Schwarz-Weiß ist den Entwicklern wunderbar gelungen.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Tecmo Koei | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 29. Juni 2012

PROJECT ZERO 2: Wii EDITION

Text | Thomas Eder

Klassischer Survival-Horror als Neuauflage: Lehrt uns die Wii auf ihre alten Tage das Fürchten?

FAQs ?!

Was hat es mit der Project-Zero-Reihe auf sich?
Die ersten drei **Project Zero**-Spiele erschienen bereits für die PS2 und Xbox, der vierte Teil wurde in Japan ausschließlich für die Wii veröffentlicht. In den USA trägt die Reihe den Namen **Fatal Frame**. Die Survival-Horror-Serie zeichnet sich durch ihre spannende Story sowie eine hervorragende, mit vielen Schreckmomenten gespickte Atmosphäre aus.

Muss ich die anderen Teile gespielt haben?
Auch ohne die Reihe gespielt zu haben, kann man sich unbesorgt in das Abenteuer stürzen – die Geschichte des zweiten Teils ist unabhängig von der des Vorgängers. Da die Serie mittlerweile schon einige Jahre auf dem Buckel hat, erwartet euch bei den Originalen keine tolle Technik, sodass man es getrost beim Remake des herausragenden zweiten Teils belassen kann.

Eine Kamera als Waffe?! Das klingt nach Kinderspiel!
Auch ohne Schießprügel und literweise Pixelblut erwartet euch in **Project Zero 2** Horror vom Feinsten. Die Gewaltdarstellung hält sich in Grenzen, was dem Gruseln beim Spielen aber keinen Abbruch tut – die düstere, bedrohliche Atmosphäre sorgt hier dennoch für zahlreiche Situationen im Spiel, die euch das Blut in den Adern gefrieren lassen werden!

Ist das Original nicht schon zu altbacken?
Das Original war ein gutes Spiel, hätte aber vor allem wegen der angestaubten Optik in dieser Form nicht für die Wii veröffentlicht werden können. Also haben die Entwickler von Tecmo Koei noch einmal Hand angelegt und die Kameraperspektive und die Charaktermodelle überarbeitet sowie die Stimmen neu aufgenommen. Zudem wurde ein neuer Spielmodus integriert.

Wie viel Spielzeit steckt drin?
Der Story-Modus ist bei zügigem Spieltempo nach etwa acht Stunden durchgespielt. Dank der verschiedenen Enden und des motivierenden Punktesystems stürzt man sich gerne auch noch ein zweites Mal in das Abenteuer – der Geisterhaus-Modus mit den vielen unterschiedlichen Aufgaben sorgt zudem für weiteren gruseligen Spielspaß noch viele Stunden über den Abspann hinaus!

SPANNEND, HART UND SEHR JAPANISCH

Eine Stärke der Project Zero-Reihe war stets eine fesselnde Handlung. Auch in der Wii-Edition spielt diese eine tragende Rolle!

Ein eigentlich harmloser Spaziergang im Wald endet für die Zwillingsschwestern Mio und Mayu in einem wahren Höllentrip: Sie werden in einem verlassenen Dorf festgehalten, treffen dort auf zahlreiche Geister und erfahren im Spielverlauf, dass es kein Zufall war, dass ihnen dies widerfahren ist. Durch ein blutrünstiges Zwillingsritual, bei dem bereits in der Vergangenheit immer wieder Zwillingsschwestern getötet wurden, soll das Tor zur Hölle, das sich rein zufällig in dem Nest befindet, geschlossen bleiben. Aber nicht nur das Schicksal der Mädels, sondern auch das einiger Dorfbewohner und Besucher wird dabei spannend erzählt, sodass sich die Geschehnisse im Spielverlauf wie ein Puzzle zusammensetzen. Besonders gelungen ist die Inszenierung der schicken Zwischensequenzen, in denen euch subtiler, typisch japanischer Horror das Fürchten lehrt: Knallhart – aber ohne dabei übermäßig brutal zu sein!

Einige Änderungen bei der Handlung erwarten euch in der Wii-Neuauflage. Die zeitlichen Abläufe der Geschichte wurden leicht verändert, die Bildschirmtexte neu aus dem Japanischen übersetzt und das wohl Wichtigste für Fans und den Wiederspielwert: Das Wii-**Project Zero** hat zwei neue, alternative Endsequenzen spendiert bekommen!

In der Rolle von Mio lüftet ihr das düstere Geheimnis des verwunschenen Dorfes.

Im Spielverlauf erfahrt ihr, was es mit dem blutigen Zwillingsritual auf sich hat.

Die schaurig-schöne Inszenierung trägt viel zur tollen Atmosphäre des Spiels bei.

DIE PROJECT-ZERO-REIHE

Hier seht ihr die bisherigen Teile der Japano-Survival-Horror-Reihe im Überblick!

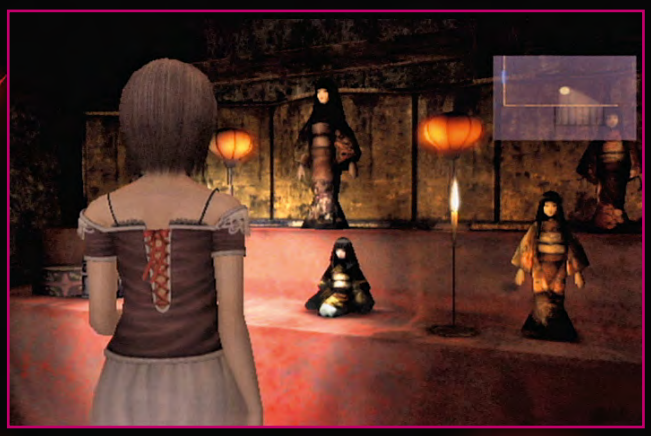
Project Zero (2002)
Auf der Suche nach ihrem Bruder erforscht Miku Hinasaki ein verwaistes, uraltes japanisches Herrenhaus, das sich als nicht ganz verlassen herausstellt: Geister bevölkern das Gemäuer, die meisten von ihnen jagen Miku. Deren einzige Gegenwehr: ein mysteriöses Artefakt namens Camera Obscura. Im Betrieb wechselt dieser Fotoapparat in eine Ego-Perspektive, wodurch die Präsenz der Geister noch einmal deutlich überwältigender wirkt.

Project Zero II: Crimson Butterfly (2004)
Das beste Spiel der **Project Zero**-Serie ist gleichzeitig das wichtigste in unserem Überblick, liefert es doch die Ursprungsversion des nun anstehenden **Wii Edition**-Remakes – und die ist nichts für zart besaitete Spieler, die Geschichte rund um die beiden Zwillingsschwestern Mio und Mayu geht einem unter die Haut. Das liegt auch daran, dass **CB** zwar drei mögliche Schlusssequenzen mitbringt, ein echtes Happy End aber erst mit der Xbox-Spezialfassung nachgeliefert wurde.

Project Zero III: The Tormented (2006)
Im dritten Teil der Gruselreihe schlüpft ihr in die Rolle einer jungen Fotografin namens Rei, die Aufnahmen einer verfallenen Villa tief in einem japanischen Wald machen soll. Das Haus stellt sich als Geisterhort heraus, Visionen ihres verstorbenen Verlobten inklusive. Der Storylineansatz erinnert sehr an das Seriendebüt, auch der Rest des Spiels sucht den Handschlag mit den Vorgängern. Leider ist das Resultat etwas langatmig geworden, schön gruselig zeigt sich **The Tormented** trotzdem!

Project Zero IV: The Mask of the Lunar Eclipse (2008)
Der größte Schock des bis dato letzten **PZ**-Titels kam für europäische Horrorfans mit dem Release-Plan: **Lunar Eclipse** erschien 2008 exklusiv in Japan – bis heute hat es der Wii-Titel weder nach Europa noch in die USA geschafft. Doch die nach wie vor begeisterten Fans wussten sich zu helfen und kreierten in Eigenregie eine englischsprachige Übersetzung, die mit etwas Bastelarbeit (und dem Originalspiel) **Project Zero IV** auch auf Wiis außerhalb Japans zum Laufen bringt.

Je länger ihr einen Geist im Sucher eurer Kamera halten könnt, desto mehr Schaden fügt ihr ihm mit dem Foto zu und desto mehr Punkte erhaltet ihr für den Schuss.



Die meisten Rätsel sind recht simpel und schnell gelöst – bei einigen Puzzles müsst ihr aber euer Köpfchen dann doch benutzen, um im Spiel weiterzukommen.

RESIDENT EVIL LÄSST GRÜSSEN!

Das Gameplay von **Project Zero 2: Wii Edition** ähnelt dem eines typischen **Resident Evil**: Ihr blickt eurer Spielfigur die meiste Zeit über die Schulter, tragt immer wieder Kämpfe aus und löst diverse Rätsel. Doch anstatt mit Schießprügeln haltet ihr euch in dem Japano-Horror-Game die Gegner mit einer Fotokamera vom Hals, die ihr im Spielverlauf mit verschiedenen Objektiven, besseren Filmen und weiteren Extras aufrüstet. In den Kämpfen mit den Geistern blickt ihr durch eure Camera Obscura und versucht, die leider nicht besonders abwechslungsreich ausgefallenen Gegner so lange wie möglich anzuvisieren. Dadurch ladet ihr den Schuss beziehungsweise das Foto auf und erzielt einerseits höheren Schaden beim Gegner, andererseits auch mehr Punkte, die ihr in das Verbessern eures Knips-Apparates investiert. Neben diesem steht euch ein weiterer Helfer zur Seite: ein Geisterradio, das euch akustisch warnt, wenn Geister in der Nähe sind, und zudem noch auf Kristallen gespeicherte Nachrichten abspielen kann. Die Rätsel bestehen meistens aus Suchaufgaben à la „Suche Schlüssel XY, um damit die Tür XY zu öffnen“. Etwas Abwechslung bringen einige Denkaufgaben, bei denen ihr beispielsweise Objekte anordnen oder auf in der Spielumgebung versteckte Texthinweise zurückgreifen müsst.

Ein nettes Feature, das wie die freispielbaren alternativen Outfits für die spielbaren Charaktere deutlich zur Langzeitmotivation beiträgt, sind die vielen Geistererscheinungen, die ihr den Spielverlauf über ablichten und die Fotos in eurem Geisteralbum sammeln könnt. Natürlich gibt’s dafür satt Punkte, dank derer ihr wiederum an cooleres Equipment gelangt. Bis ihr auch wirklich jeden Geist auf Celluloid gebannt habt, werdet ihr das Spiel nicht nur ein- oder zweimal durchspielen müssen!

DER GEISTERHAUS-MODUS

Der Geisterhaus-Modus ist eine nette Dreingabe, die euch ein paar Stunden Extra-Spielspaß bringt.

Der Geisterhaus-Modus ersetzt den Mission-Mode des Originals, in dem ihr Kämpfe gegen Geister austragen durftet. Die Steuerung funktioniert in dem neuen Modus gänzlich anders als im Hauptspiel: Per Buttondruck fahrt ihr wie auf Schienen durch die Umgebung und lenkt euer Blickfeld dabei mit dem Pointer. Dabei müsst ihr verschiedene Aufgaben erfüllen, etwa euren Puls unten halten, indem ihr euch so wenig und langsam wie möglich bewegt, bestimmte Fotos schießt oder nach Objekten sucht. Dieser Spielmodus bietet euch die Möglichkeit, euch auf die Schnelle zu gruseln, ist aber insgesamt nicht mehr als eine nette Dreingabe, die für etwas zusätzlichen Spielspaß sorgt. Einen echten Mehrspieler-Modus bietet das Spiel nicht: Im Geisterhaus-Modus soll ein Mitspieler lediglich Geister herbeirufen, die Wii-FB des Spielers vibrieren lassen oder Geräusche machen können.

TECHNIK MIT SCHWÄCHEN

In puncto Qualität der Grafik kann man der Neuauflage keine großen Vorwürfe machen: Die freie Kameraperspektive, die verbesserten Charaktermodelle und Spielwelt sehen trotz einiger verwaschener Texturen rundum ordentlich aus und sind zudem sehr stilvoll dargestellt. Doch wie den Geistern mangelt es auch der Spielwelt an Abwechslung – ihr seid die meiste Zeit in düsteren Räumen, Gebäuden und Gegenden unterwegs, die sich doch recht ähnlich sehen, vor allem, wenn euch eine Aufgabe zum fünften Mal an derselben Stelle vorbeiführt. Neben der schicken Optik trägt der Sound in **Project Zero 2** sehr viel zur tollen Atmosphäre bei: Die komplett neu in Englisch aufgenommenen Stimmen der Spielfiguren, die schaurige Musik wie auch die Soundeffekte passen fantastisch zu dem Geschehen und sorgen oftmals für Gänsehaut beim Durchstreifen der bedrohlichen Umgebung.
Gesteuert wird das Spiel mit dem Nunchuk und der Wii-Remote. Dabei lenkt ihr eure Spielfigur mit dem Analogstick, die Kamera wird mit den Buttons bedient und mit dem Pointer lässt sich die Taschenlampe grob ausrichten. Zwar erwischt man auch nach längerem Spielen nicht immer auf Anhieb den richtigen der vielen benötigten Buttons, doch schwerwiegender ist bei der Steuerung das Zielen mit der Kamera. Dank der neuen Lock-On-Funktion wird dies zwar etwas vereinfacht, könnte aber insgesamt aber noch etwas besser funktionieren – zu schnell verliert man seine Gegner durch minimales Wackeln aus dem Sucher!

Die Qualität der Umgebungsgrafik schwankt – euch erwarten einige schöne Stellen, aber auch die ein oder andere weniger ansehnliche Ecke.

In den Kämpfen kann die hakelige Steuerung stellenweise richtig nerven, wenn man seine Gegner kaum im Sucher der Kamera halten kann.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk,
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	1
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • THOMAS EDER

„Mit der Steuerung hatte ich so meine Probleme.“

Mein Vorurteil › Ich mochte die Reihe mit ihrer coolen Atmosphäre damals sehr, aber ob der Zahn der Zeit nicht zu sehr an dem Spiel genagt hat?

Die Wii-Edition hat meine Erwartungen an die Story und Atmosphäre voll erfüllt, bei der Technik hätte ich mir doch etwas mehr gewünscht: Die Grafik ist okay, der Sound gefällt mir trotz fehlender deutscher Sprachausgabe sehr gut, doch mit der Steuerung konnte ich mich nur schwer anfreunden. Besonders in den Kämpfen ging mir das Gewackel mit der Zeit ganz schön auf den Geist – besonders dann, wenn ich meinen Gegner ewig anvisiert und dann letztendlich doch nur ein leeres Foto geschossen habe. Nichtsdestotrotz freue ich mich sehr, dieses Abenteuer noch einmal mit halbwegs zeitgemäßer Technik spielen zu dürfen.

MEINUNG • BENJAMIN KEGEL

„Hätte schon seit Teil 1 zur Wii gepasst.“

Mein Vorurteil › Nintendo wagt zum Ausklang der erfolgreichen Wii-Ära noch ein paar spannende Experimente. Ich bin skeptisch.

Die **Project Zero**-Serie demonstriert bereits seit knapp zwölf Jahren, dass Survival Horror völlig ohne Blut auskommen kann. Ihr Geheimnis? Geistreiches Gameplay und eine tolle Atmosphäre! Schade, dass diese Reihe erst jetzt für deutsche Wii-Spieler parat steht: Mit dem Wii-Remote-Handling der Camera Obscura, dem grafisch relativ anspruchslosen Konzept und einer Storyline, für die man sich als Gruselfan unbedingt etwas Zeit nehmen sollte, hätte **Project Zero** von Anfang an toll zu Nintendos Flaggschiff gepasst!

WERTUNGEN

PRO

- Spannende Story
- Gutes Gameplay
- Super Atmosphäre
- Geisterhaus-Modus
- Ordentliche Technik

CONTRA

- Abwechslungsarme Gegner
- Öde Spielumgebungen
- Hakelige Steuerung

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
79	--

Kurzes Vergnügen: Leider lässt der Umfang von **Spirit Camera** zu wünschen übrig, nach spätestens fünf Stunden habt ihr alles gesehen, was das Spiel zu bieten hat!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Tecmo Koei Games
Hersteller: Nintendo | **Termin:** 29. Juni 2012

SPIRIT CAMERA

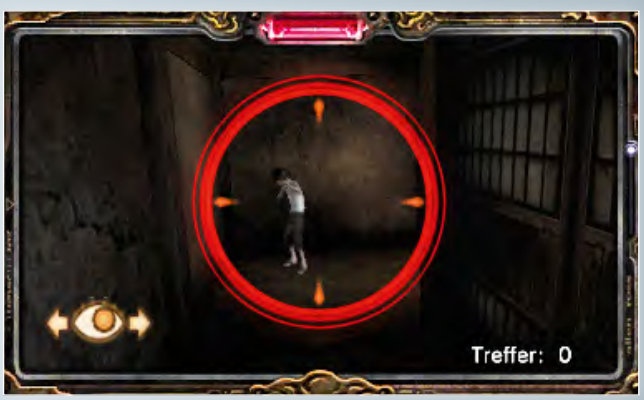
DAS VERFLUCHTE TAGEBUCH

Text | Uwe Hönig

Die Geister, die ich rief … Aber ist auch wirklich Horror im Spiel?

Nettes Gespenst: Geistermädchen Maya unterstützt euch bei dem Abenteuer.

Bei **Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch** wird eine Nebengeschichte der **Project Zero**-Reihe (siehe Wii-Test ab Seite 50 in dieser Ausgabe) erzählt, die sich um ruhelose Gespenster und ein rätselhaftes Tagebuch dreht. Im Lieferumfang von **Spirit Camera** befindet sich eine gedruckte Version des sonderbaren Tagebuchs, das im Laufe des Spielens regelmäßig zum Einsatz kommt. Das Game basiert nämlich auf einer ambitionierten Augmented-Reality-Technologie, die mithilfe der 3DS-Kameras eure direkte Umgebung aufzeichnen und verfremden kann. Auf dem Display seht ihr dann beispielsweise die Einrichtung eures Zimmers, während der 3DS zusätzliche Grafiken hinzufügt und so die Geister im Spiel auftauchen!



Lästig: Der 3DS muss ständig geschwenkt werden, um Gegner zu verfolgen.

Rastlose Seele: Ein kleiner Geisterjunge will mit euch Verstecken spielen.

Hinweis: Wenn ein Ausrufezeichen erscheint, solltet ihr das Tagebuch durchforsten.

⊕⊖ Moderater Gruselfaktor

Leider vermiesen aber genau diese „normalen“ Hintergrundoptiken die Horror-Stimmung erheblich. Ein völliges Abdunkeln der Umgebung ist nicht möglich, da die 3DS-Kameras stets genügend Licht benötigen, um problemlos zu funktionieren. Einziger Trick für ein atmosphärisches Spielerlebnis ist ein abgedunkeltes Zimmer und eine Schreibtischlampe. So bleibt das unverzichtbare Tagebuch immer gut beleuchtet, während die Zimmereinrichtung kaum noch sichtbar ist. Sollte ein Geisterkampf anstehen, müsst ihr den Gegner durch das Schwenken des 3DS in den Kamerasucher bugsieren. Habt ihr im Anschluss mehrere Fotos zum richtigen Zeitpunkt geschossen, lässt das Gespenst von euch ab und ihr könnt weitermarschieren. Die Seiten des eingangs erwähnten Tagebuchs dienen als Quelle für abgefahrene Rätsel und müssen regelmäßig von der Kamera erfasst werden. Beispielsweise erhaltet ihr die Aufgabe, den Geist eines Jungen anhand von Hinweisen aus dem Tagebuch zu suchen. In einer anderen Szene verändert sich die Optik auf dem 3DS-Display und plötzlich ist ein verfremdetes Bild von euch selbst zu sehen. Leider funktionieren viele der gelungenen Schreckmomente beim zweiten Durchgang nicht mehr so gut und auch die actionreichen Geisterkämpfe nerven auf die Dauer!

⊖ Inklusive Drehwurm

Die Geister-Exorzierung macht Spaß, doch nach einem Dutzend Gegner zeigen sich die Schwächen der Augmented-Reality-Technologie. Damit die Geister im Visier behalten werden, müsst ihr euch ständig um die eigene Achse drehen, was nicht nur recht mühsam ist, sondern auch noch ziemlich lächerlich aussieht. Natürlich haben wir auch für dieses Problem eine patente Lösung parat: Schnappt euch einfach einen Büro-Drehstuhl und schon klappt die nervige Dreherei bei der Gespensterjagd wie von selbst. **Spirit Camera** hätte ein richtig gutes Game werden können, denn die grundsätzlich coole Spielidee hat auf jeden Fall Potenzial. Leider sorgen aber die ungenaue Steuerung und der magere Umfang für Frust. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG

Tasten, Touchpen, Gyroskop, Kameras

SONDERFUNKTIONEN

Augmented-Reality-Technologie

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Spannender Spielablauf: Nachdem ihr zum Spielstart die sogenannte Camera Obscura erhalten habt, beginnt ein mysteriöses Geister-Abenteuer!

MEINUNG • UWE HÖNIG

„In puncto Horror steht sich das Spiel selbst im Weg!“

Mein Vorurteil › Wenn ich mich so richtig gruseln möchte, kommen für mich definitiv nur zwei Kandidaten infrage: **Resident Evil** und **Dead Space**!

Kurzzeitig hatte ich richtig Spaß mit **Spirit Camera** und der mysteriösen Story rund um das verfluchte Tagebuch. Doch bei den Geisterkämpfen zeigten sich die Schwächen der eingesetzten Augmented-Reality-Technologie. Die Gespensterjagd per 3DS-Kamera wirkt oft ungenau, was auf die Dauer ganz schön nervt. Immerhin bleibt kaum Zeit zum Ärgern, denn nach weniger als fünf Stunden ist der Story-Modus durchgespielt! Was übrig bleibt, sind ein paar mittelmäßige Minispiele und die Möglichkeit, zusammen mit Geistern auf Fotos zu posieren – recht mager!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Gelungene 3D-Optik
- ⊕ Coole Augmented-Reality-Spielidee
- ⊕ Serienableger von **Project Zero**

CONTRA

- ⊖ Story-Modus viel zu kurz
- ⊖ Unausgereifte Steuerung
- ⊖ Gänsehaut? Fehlanzeige!
- ⊖ Gyroskop-Action stört den 3D-Effekt
- ⊖ Keinerlei Mehrspielermodus

GRAFIK 7

SOUND 5

STEUERUNG 5

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
59	--

Genre: Action-RPG | Entwickler: n-Space | Hersteller: Square Enix | Termin: 15. Juni 2012

HEROES OF RUIN

Text | Thomas Eder

Auf den Spuren des PC-Überfliegers Diablo 3 – Square Enix präsentiert den ersten Dungeon-Crawler für den Nintendo 3DS!

Auf dem PC ist **Diablo 3** aus dem Hause Blizzard derzeit das absolute Überflieger-Spiel, nach dem sich eine riesige Fangemeinde jahrelang die Finger geleckt hat. Kurz nach dem Release im Mai war das Action-RPG vielerorts im Einzelhandel ausverkauft, die Server konnten dem gewaltigen Ansturm der Spieler kaum standhalten. Square Enix möchte jetzt auf der **Diablo**-Erfolgswelle mitreiten und veröffentlicht einen Dungeon-Crawler für Nintendos Kleinen – **Heroes of Ruin** orientiert sich spielerisch stark an dem PC-Kracher. Doch wie viel **Diablo** steckt wirklich in dem 3DS-Modul?

Story? Wozu?

Genretypisch steht auch bei **Heroes of Ruin** die Story nicht im Vordergrund, dennoch bildet sie einen recht schönen Rahmen um das Geschehen und bietet sogar etwas Spannung. Euer Job ist es, Antarxis, den Herrscher der Spielwelt Veil, von einem Bann zu befreien, um eine Invasion böser Mächte zu verhindern. Die Stadt Nexus ist dabei euer Ausgangspunkt zu den verschiedenen Dungeon-Abschnitten, die ihr durchkämmen und von zig Gegnern säubern müsst. Diese sind meist mutierte Geschöpfe, die menschen- oder tierähnliche Züge aufweisen und von Antarxis selbst erschaffen wurden – im Spielverlauf erfahrt ihr allmählich die Hintergründe der Ereignisse in Veil.

Das Abenteuer verschlägt euch in Eiswelten, Wälder und viele weitere Landschaften.

Jäger und Sammler

Zu Beginn entscheidet ihr euch für eine der vier Klassen Verteidiger, Revolverheld, Architekin oder Barbar, die sich in den Eigenschaften Macht, Vitalität und Seele unterscheiden und die ihr in den Punkten Hautfarbe, Frisur, Haarfarbe und Spielerfarbe an euren Geschmack anpassen dürft. Dann findet ihr euch auch schon im ersten Dungeon wieder, wo ihr kleine Aufgaben erledigen müsst, etwa Verletzten helfen, indem ihr z. B. etwas Treibholz sucht. Eure Gegner haltet ihr euch dabei mit verschiedenen Attacken vom Hals – neben einem charaktertypischen Hauptangriff stehen euch auf den Buttons A, Y und X drei modifizierbare Spezialangriffe zur Verfügung. Hierfür benötigt ihr magische Energie, die ihr wie Lebensenergie von besiegten Gegnern erhaltet oder in den Levels findet. Wie in **Diablo** spielen Items, wie Ausrüstung, Waffen oder Tränke, eine große Rolle – stellt euch auf unzählige verschiedene Rüstungen, Handschuhe, Stiefel, Schwerter, Pistolen usw. ein. Im Handumdrehen habt ihr euer Inventar gefüllt und könnt in Nexus wunderbar Handel betreiben. Die Gegenstände besitzen ebenfalls verschiedene Eigenschaften und müssen geschickt in den Kämpfen eingesetzt werden – in den vielen, teils fordernden Boss-Fights. Wie in **Diablo** macht der Koop-Modus hierbei besonders viel Laune, wenn ihr lokal oder online mit bis zu drei weiteren

Besonders beeindruckend sind die Boss-Fights beziehungsweise Kämpfe gegen große Feinde. Nur die Kameraperspektive könnte dabei ab und an etwas besser sein.

In diesem Rätsel müsst ihr durch Drehen der drei kleinen Zahnräder die leuchtenden Pfosten anordnen. Mit etwas Überlegen kommt man schnell auf die Lösung!

Mitspielern auf (entsprechend schwere) Beutezüge geht und euch via Sprachchat absprecht.

✚ Umfang & Technik

Die in die Tausende gehende Anzahl an Items, immer wieder neu generierte Dungeons und vor allem der spaßige Koop-Modus tragen dazu bei, dass ihr mit **Heroes of Ruin** eine gewaltige Packung an Spielspaß für euer Geld bekommt. Auch Solo-Spieler kommen auf ihre Kosten: Je nach Spielweise benötigt man gut und gerne 10 bis 15 Stunden für das Durchspielen – probiert man alle Klassen aus, erwarten euch an die 50 unterhaltsame Stunden im Einzelspieler-Modus.

Die Oberwelt Nexus und die Dungeons sind auch technisch sehr schön inszeniert und bieten vor allem mit dem hier klasse eingesetzten 3D-Effekt ordentliche grafische Abwechslung. Die meiste Zeit über sieht das Geschehen, das auf dem oberen Bildschirm dargestellt wird, sehr schick aus – gelegentlich nervt die Kameraperspektive, etwa wenn sie zu nahe an der Spielfigur ist und man sich nähernde Gegner erst spät bemerkt. Bei zu viel Action auf dem Bildschirm geht zudem die Framerate etwas in die Knie, doch man kann mit diesen kleinen Rucklern angesichts der detail- und effektreichen Optik des Spiels leben. Der untere Bildschirm dient als Karte und zur Inventarverwaltung, wobei Letztere etwas gewöhnungsbedürftig zu steuern ist: Nach einigen Stunden nerven die ständigen Wechsel zwischen Analog-Pad, Steuerkreuz und Touchscreen. In der Action funktioniert die Steuerung meist gut – Heiltränke werden mittels des Steuerkreuzes nachgeschüttet, der L-Trigger dient dazu, mit Personen zu sprechen und Items aufzuheben. Beim Sound setzt sich der gute Eindruck von der Technik fort: Sowohl die Musik als auch die Effekte und die gute deutsche Sprachausgabe passen zum Geschehen. Kleine Sound-Aussetzer kommen vor, sind aber selten und stören nicht wirklich. Insgesamt hat uns Square Enix hier ein tolles Spiel beschert, das zwar nicht den Tiefgang und Umfang, dafür aber viele weitere tolle Spielelemente der großen PC-Dungeon-Crawler bietet! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Schiebe-Pad, Aktionstasten, Touchscreen

SONDERFUNKTIONEN
-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2-4
ONLINE-SPIEL	2-4

ONLINE-FUNKTIONEN
Koop-Spiel, Sprachchat, Herausforderungen

Die Umgebungsgrafik in den Dungeons und der Oberwelt in Form der Stadt Nexus ist – bis auf kleine Ausnahmen – grafisch sehr detailliert dargestellt.

MEINUNG • THOMAS EDER

„Am meisten Spaß kommt im Koop-Modus auf!“

Mein Vorurteil › An das große Vorbild aus dem Hause Blizzard wird **Heroes of Ruin** wohl nicht herankommen, dennoch erwarte ich ein überdurchschnittlich gutes Spiel!

Obwohl das Setting und die Story auf mich austauschbar und etwas charakterlos wirken, konnte ich mich kaum mehr von dem 3DS losreißen. Ich musste einfach eine noch bessere Wumme für meinen Revolverhelden finden – am besten mit Level 27, damit ich dem nächsten Boss noch kräftiger in den Allerwertesten treten kann! Und so geht es die ganze Zeit: Man kämpft, findet, handelt und verbessert immerzu! Am meisten Spaß kommt wie bei **Diablo** im Mehrspielermodus auf, dank immer wieder neu generierter Dungeons werdet ihr aber auch solo lange euer Vergnügen haben.

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Simples, aber spaßiges Gameplay
- ✚ Meist sehr schöne Optik
- ✚ Cooler Mehrspielermodus
- ✚ Tausende Items
- ✚ Viel Langzeitspaß

CONTRA

- ⛔ Umständliche Steuerung
- ⛔ Kamera nicht immer perfekt
- ⛔ Wenig Abwechslung

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	80

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-Remote
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG SEBASTIAN ZELADA

„Lieber mit Omi eine Runde Schiffe versenken!“

Mein Vorurteil ▸ Spiel zum Film zum Spiel? Himmel nein!

Normalerweise sehe ich auch in unterdurchschnittlichen Spielen guten Willen oder lobenswerte Ansätze. Das hier ist jedoch einfach nur freche Geldschneiderei und den Einseiter-Test im Grunde nicht wert. Tut euch den Gefallen und spielt lieber das klassische Schiffe versenken mit Block und Bleistift.

WERTUNGEN

PRO

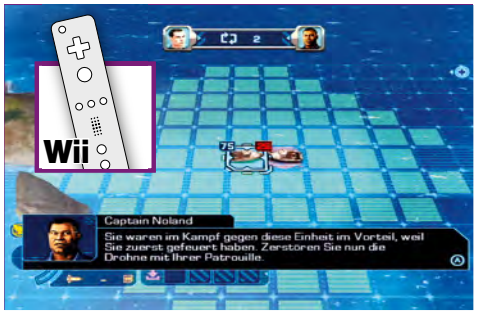
- ✚ Komplett auf Deutsch

CONTRA

- ⛔ Dreiste Geldmache
- ⛔ Lieblos in jeder Hinsicht
- ⛔ Schlimme Grafik
- ⛔ Keine Abwechslung
- ⛔ Kostet Geld

GRAFIK	3
SOUND	3
STEUERUNG	5

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
41	--



Zug um Zug: Abwechselnd mit dem Computergegner bewegt ihr eure Schiffe. Die Reichweite ist dabei ganz unterschiedlich.

Trugschluss: Auch wenn die See hier stürmisch aussieht, geht es im Spiel tatsächlich eher gemächlich bis langweilig zu.

Genre: Strategie | **Entwickler:** Magic Pockets | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 20. April 2012

BATTLESHIP

Text | Sebastian Zelada

Activisions Schlachtschiff geht baden!

Battleship bringt das gute alte Schiffe versenken in aufgebohrter Version auf die Wii. Das klingt nach nicht viel mehr als nach einem netten und eingeschränkt interessanten Zeitvertreib für dröge Stunden, doch da zur Zeit der gleichnamige Film in den Kinos läuft, war klar: Ein Spiel zum Film muss her.

⛔ Öde Inszenierung

So mittelmäßig der Kinostreifen ist, so durchschnittlich fällt auch das Spiel dazu aus. Dabei läuft **Battleship** natürlich nicht wie die Block-und-Bleistift-Variante ab: Im Kampf könnt ihr auf einer Seekarte abwechselnd eure Schiffe bewegen. Große Kreuzer haben eine geringere Reichweite als Schlauchboote, sind jedoch deutlich schwerer gepanzert und richten einen weit höheren Schaden an. Die Schiffe verbrauchen auch Treibstoff und Munition, müssen also von speziellen Tankern mit Nachschub versorgt werden. Das gibt dem Ganzen zwar eine taktische Komponente, reißt das Schiffsruder aber auch nicht mehr herum, da das Spielkonzept einfach nicht spannend genug umgesetzt wurde. Die immer gleichen Animationen, fehlende Sprachausgabe, lieblose, detailarme Grafik und die langweilige Gefechtsmusik machen einfach keinen Spaß. Dazu gesellt sich die schlecht umgesetzte Steuerung: Statt komfortabel per Pointer zu steuern, hakelt ihr euch mit dem Digikreuz durch die Karten. Die Pointer-Steuerung kommt nur in Duellen zum Einsatz, sprich: Es müssen zwei Schiffe bestimmter Klassen aufeinandertreffen. Hier wechselt das Spiel in eine Art Ego-Modus aus der Sicht der Geschützkanonen, in welchem ihr auf die Kanonen und die jeweilige Schwachstelle des gegnerischen Schiffs feuert. Warum hier die Möglichkeiten der Wii völlig außer acht gelassen wurden, wissen die Entwickler wohl selbst nicht genau.

⛔ Kein Mehrspielermodus!

Die schlimmste Sünde von **Battleship** ist der fehlende Multiplayer-Modus. Das ist gerade für einen Titel, der auf einem Spiel für zwei Personen basiert, inakzeptabel und schlichtweg traurig. Bei dieser lieblosen Umsetzung kommt somit der Wunsch, das Modul, respektive die DVD im Challenger-Tief des Marianengrabens zu versenken, bereits nach dem Tutorial auf. ■

DIE 3DS-VERSION

Viel gibt es zum Handheld-Ableger nicht zu sagen: Im Prinzip ist es eine 1:1-Portierung des Wii-Titels. Lediglich der 3D-Effekt wurde hinzugefügt, reiht sich jedoch in seiner erbärmlichen Umsetzung nahtlos in die Liste der aufgeführten Mängel des Spiels ein. Die Grafik sieht durch den kleineren Bildschirm nicht ganz so miserabel aus wie in der Konsolenfassung, bleibt jedoch nach wie vor schlecht und weit hinter den Möglichkeiten des 3DS zurück. Dazu kommt noch die – wie schon in der Wii-Fassung – völlig verhunzte Steuerung, die nicht im Ansatz an den Handheld angepasst wurde. Gerade hier hätte man durch stärkere Touchpen-Unterstützung wenigstens eine komfortablere Steuerung programmieren können, statt sich mit dem Digi-Kreuz durch die Karten wursten zu müssen.

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Nintendo-Wii-Spiele!

ACTION

1. **Muramasa: The Demon Blade**
   Hersteller: Rising Star Games
   Spielspaß: 86 %
   Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!
2. **Sin & Punishment 2**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3. **No More Heroes 2: Desperate Struggle**
   Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %

ADVENTURE

1. **Zack & Wiki**
   Hersteller: Capcom
   Spielspaß: 85 %
   Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2. **Geheimakte Tunguska**
   Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3. **Geheimakte 2: Puritas Cordis**
   Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %

EGO-SHOOTER

1. **Metroid Prime Trilogy**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 95 %
   Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2. **Metroid Prime 3: Corruption**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3. **Call of Duty: Black Ops**
   Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %

JUMP & RUN

1. **Super Mario Galaxy 2**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 96 %
   Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!
2. **Super Mario Galaxy**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3. **New Super Mario Bros. Wii**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

RENNSPIEL

1. **Mario Kart Wii**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 94 %
   Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2. **Sonic & Sega All-Stars Racing**
   Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3. **SSX Blur**
   Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %

SIMULATION/STRATEGIE

1. **Pikmin 2 (NPC!)**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 89 %
   Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der aktuellen Konsolen-Generation!
2. **Pikmin (NPC!)**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3. **Animal Crossing: Let's go to the City**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

ACTION-ADVENTURE

1. **Zelda: Skyward Sword**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 93 %
   Noch besser als **Twilight Princess** – **Skyward Sword** übernimmt den Genrethron!
2. **Zelda: Twilight Princess**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 92 %
3. **Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)**
   Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %

BEAT 'EM UP

1. **Super Smash Bros. Brawl**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 94 %
   Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2. **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**
   Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3. **TMNT Smash-up**
   Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1. **Tetris Party DeLuxe**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 91 %
   Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!
2. **Wario Ware: Smooth Moves**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
3. **Rayman Raving Rabbids 2**
   Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1. **Rock Band 2**
   Hersteller: Electronic Arts
   Spielspaß: 93 %
   Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.
2. **Guitar Hero 5**
   Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3. **Guitar Hero: World Tour**
   Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

ROLLENSPIEL

1. **Fire Emblem: Radiant Dawn**
   Hersteller: Nintendo
   Spielspaß: 88 %
   Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2. **Monster Hunter Tri**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3. **Xenoblade Chronicles**
   Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1. **Mario & Sonic bei den …**
   Hersteller: Sega
   Spielspaß: 89 %
   Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2. **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen**
   Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3. **Pro Evolution Soccer 2011**
   Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %

DS-Hits im Überblick: Die Empfehlungen der N-ZONE-Redaktion!

ACTION

- **GTA: Chinatown Wars** – Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man ZX** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

- **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Okamiden** – Spielspaß: 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

- **Last Window: Das Geheimnis von Cape West** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Phoenix Wright: Ace Attorney** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

- **Bleach: Dark Souls** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Sega
- **Dragon Ball Z: Supersonic Warriors** – Spielspaß: 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

- **Metroid Prime: Hunters** – Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo
- **Dementium II** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

- **Professor Layton und der Ruf des Phantoms** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Tetris Party DeLuxe** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

- **New Super Mario Bros.** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Mass Attack** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

- **Guitar Hero On Tour** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Activision
- **Rhythm Paradise** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

- **Pokémon Schwarze/Weiße Edition** – Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo
- **Chrono Trigger** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

- **Advance Wars: Dark Conflict** – Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Animal Crossing: Wild World** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

- **Mario Kart DS** – Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic & Sega All-Stars Racing** – Spielspaß: 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

- **Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega
- **New International Track & Field** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

3DS-Games im Überblick: Alle bislang in der N-ZONE getesteten Spiele für den Nintendo-3D-Handheld auf einen Blick!

TOP-SPIEL: JUMP & RUN

Super Mario 3D Land
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

TOP-SPIEL: ACTION

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Hersteller: Konami
Spielspaß: 87 %

TOP-SPIEL: BEAT 'EM UP

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 88 %

TOP-SPIEL: ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

TOP-SPIEL: RENNSPIEL

Mario Kart 7
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %

TOP-SPIEL: ROLLENSPIEL

Tales of the Abyss
Hersteller: Namco Bandai
Spielspaß: 80 %

TOP-SPIEL: SPORT

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Hersteller: Konami
Spielspaß: 85 %

TOP-SPIEL: SIMULATION

Nintendogs + Cats
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 80 %

TOP-SPIEL: STRATEGIE

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Hersteller: Ubisoft
Spielspaß: 94 %

Mario Kart 7
Spielspaß: 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Spielspaß: 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Spielspaß: 88 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Tetris
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Spielspaß: 85 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Sonic Generations
Spielspaß: 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Pro Evolution Soccer 2011
Spielspaß: 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Spielspaß: 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Crush 3D
Spielspaß: 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

FIFA 12
Spielspaß: 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Spielspaß: 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Namco Bandai

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Spielspaß: 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Tales of the Abyss
Spielspaß: 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Cave Story 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Spielspaß: 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Super Monkey Ball 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Resident Evil: Mercenaries 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Pilotwings Resort
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Pinball Hall of Fame 3D
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Dtp Entertainment

Lego Star Wars III: The Clone Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

Skylanders: Spyro's Adventure
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

Lego Pirates of the Caribbean
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Warner Interactive

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Strategie I Hersteller: Ubisoft

Bit.Trip Saga
Spielspaß: 75 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Activision

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012
Spielspaß: 74 % | Genre: Sport | Hersteller: Sega

Tim & Struppi und das Geheimnis der Einhorn
Spielspaß: 74 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

One Piece Unlimited Cruise SP
Spielspaß: 74 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Shinobi
Spielspaß: 73 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Pac-Man & Galaga Dimensions
Spielspaß: 73 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Die Sims 3
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Die Sims 3: Einfach tierisch
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Need for Speed: The Run
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts

Tom Clancy's Splinter Cell 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Ubisoft

Asphalt 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Steel Diver
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Naruto Shippuden 3
Spielspaß: 70 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: 505 Games

Puzzle Bobble Universe
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Square Enix

Sudoku – The Puzzle Game Collection
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Konami

Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Konami

Dreamtrigger 3D
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Spider-Man: Edge of Time
Spielspaß: 69 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Activision

James Noir's Hollywood Crimes
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Schlag den Raab: Das 2. Spiel
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

Cartoon Network: Jetzt geht's rund!
Spielspaß: 68 % | Genre: Action | Hersteller: Deep Silver

Green Lantern: Rise of the Manhunters
Spielspaß: 68 % | Genre: Action I Hersteller: Warner Interactive

Rabbids 3D
Spielspaß: 67 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Captain America: Super Soldier
Spielspaß: 66 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Cubic Ninja
Spielspaß: 66 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Warner Interactive

Rayman 3D
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Dual Pen Sports
Spielspaß: 64 % | Genre: Sport I Hersteller: Namco Bandai

Thor: God of Thunder
Spielspaß: 63 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Pac-Man Party 3D
Spielspaß: 63 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

Landwirtschafts-Simulator 2012 3D
Spielspaß: 63 % | Genre: Simulation | Hersteller: Astragon

Driver: Renegade
Spielspaß: 61 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Winter Sports 2012: Feel the Spirit
Spielspaß: 60 % | Genre: Sport | Hersteller: Dtp Entertainment

Angler's Club: Ultimate Bass Fishing
Spielspaß: 61 % | Genre: Simulation | Hersteller: Namco Bandai

Cars 2
Spielspaß: 58 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Disney Interactive

Carnival: Wilder Westen 3D
Spielspaß: 55 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: 2K Games

Alarm für Cobra 11 3D
Spielspaß: 48 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Dtp Entertainmant

Transformers 3
Spielspaß: 43 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 MARIO PARTY 9
Entwickler: NDCube
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/12
Spielspaß: 85 %
Mario Party 9 führt auch in diesem Monat weiterhin die Wii-Verkaufscharts an.

2	ZUMBA FITNESS 2	Entwickler: 505 Games Hersteller: 505 Games	Test in: - Spielspaß: -
3	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
4	JUST DANCE 3	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: -
5	ZUMBA FITNESS	Entwickler: 505 Games Hersteller: 505 Games	Test in: N-ZONE 5/11 Spielspaß: -
6	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94 %
7	SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE	Entwickler: Toys for Bob Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 77 %
8	FIFA 12	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 10/11 Spielspaß: 80 %
9	Wii SPORTS RESORT	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 86 %
10	POKÉPARK 2: DIE DIMENSION DER WÜNSCHE	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 74 %

TOP 10 LESER (Wii)

1 MARIO KART Wii
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/08
Spielspaß: 94 %
Die spaßige Mario-Raserei ist in diesem Monat wieder das Lieblings-Wii-Spiel der N-ZONE-Leser.

2	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
3	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96 %
4	XENOBLADE CHRONICLES	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 85 %
5	THE LAST STORY	Entwickler: Mistwalker Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 80 %
6	MARIO PARTY 9	Entwickler: NDCube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/12 Spielspaß: 85 %
7	PANDORA'S TOWER	Entwickler: Ganbarion Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/12 Spielspaß: 81 %
8	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86 %
9	RAYMAN ORIGINS	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 87 %
10	SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE	Entwickler: Toys for Bob Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 77 %

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 PROJECT ZERO 2: Wii-EDITION
Entwickler: Tecmo Koei
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 07/12
Spielspaß: 79 %
Die Redaktion gruselt sich derzeit vor der Wii mit der Neuauflage des Survival-Horror-Klassikers.

2	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94 %
3	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
4	THE LAST STORY	Entwickler: Mistwalker Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 80 %
5	XENOBLADE CHRONICLES	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 85 %
6	PANDORA'S TOWER	Entwickler: Ganbarion Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/12 Spielspaß: 81 %
7	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 93 %
8	RAYMAN ORIGINS	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 87 %
9	MARIO PARTY 9	Entwickler: NDCube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/12 Spielspaß: 85 %
10	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86 %

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 MARIO TENNIS OPEN (3DS)
Entwickler: Camelot
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/12
Spielspaß: 84 %
Mario Tennis Open stürmt an die Spitze der 3DS-Verkaufscharts!

2	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
3	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
4	KID ICARUS: UPRISING	Entwickler: Sora Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 82 %
5	LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 02/08 Spielspaß: 83 %
6	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90 %
7	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 74 %
8	POKÉMON SCHWARZE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 93 %
9	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94 %
10	POKÉMON WEISSE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 93 %

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 MARIO KART 7 (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/12
Spielspaß: 94 %
Mario Kart 7 ist der 3DS-Dauerbrenner bei der N-ZONE-Leserschaft.

2	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
3	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
4	MARIO TENNIS OPEN (3DS)	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/12 Spielspaß: 84 %
5	RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/12 Spielspaß: 88 %
6	KID ICARUS: UPRISING (3DS)	Entwickler: Sora Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 82 %
7	METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D (3DS)	Entwickler: Konami Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86 %
8	PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS	Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 88 %
9	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 74 %
10	POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 93 %

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 MARIO TENNIS OPEN (3DS)
Entwickler: Camelot
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/12
Spielspaß: 84 %
Das Team der N-ZONE fightet weiterhin auf dem Tennisplatz.

2	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
3	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
4	HEROES OF RUIN (3DS)	Entwickler: n-Space Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 07/12 Spielspaß: 80 %
5	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
6	KID ICARUS: UPRISING (3DS)	Entwickler: Sora Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 82 %
7	RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS)	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/12 Spielspaß: 88 %
8	METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D (3DS)	Entwickler: Konami Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86 %
9	TETRIS (3DS)	Entwickler: Tetris Online Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 85%
10	PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS	Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 88 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

DER EINKAUFSFÜHRER

Text I Sebastian Zelada

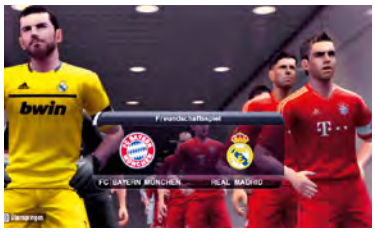
Mit welchen Spielen auf Wii und 3DS/DS kickt es sich am besten?

Wii

FIFA 12

Wer bei Fußball-Spielen nicht auf die Original-Mannschaften verzichten möchte und umfangreiche Lizenzen erwartet, für den führt an **FIFA** wie immer kein Weg vorbei. Dabei ist jedoch der Arcade-Charakter unübersehbar, denn nicht nur das Gameplay ist nicht gerade simulationslastig, auch die Spieler sehen etwas comichaft aus. Der Managermodus sowie die Hinterhof- und Straßenkicks 5 vs. 5 sind dazu ein nettes Gimmick, entschädigen jedoch nicht für die fehlende Online-Anbindung. Mehrspieler-Matches funktionieren nur offline. Simulationsfreunde greifen eher zu **PES 2012**.

WERTUNG: ●●●●○



PES 2012

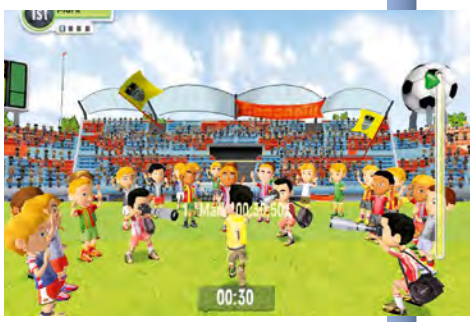
Auf den anderen Konsolen zurzeit von **FIFA** überholt, stellt Konamis Kick für Realismusfreunde auf der Wii nach wie vor das Nonplusultra dar. Mit der Wii-Remote bestimmt ihr die Laufwege der Spieler und könnt sogar exakt bestimmen, wohin ihr den Ball beim Torabschluss schießen wollt. Wer keine Lust auf die Pointer-Steuerung hat, der greift ganz einfach zum Classic-Controller. Der Spaß wird nur durch die fehlenden Lizenzen getrübt. Dafür gibt's aber wie immer einen umfangreichen Editor. Alle, die es realistisch mögen, kommen an **Pro Evolution Soccer** nicht vorbei. Einzig und allein die vielen fehlenden Lizenzen trüben den Spaß. Ein Problem, das **PES** schon immer hatte.

WERTUNG: ●●●●●

FUSSBALL FAN PARTY

Hier geht es weniger um Fußball selbst, als um Minispiele, die sich der Fußballthematik verschrieben haben. Zehn an der Zahl stehen zur Auswahl. Dabei geht es vom Bälleaufpumpen über Torjubel bis hin zu Elfmeterschießen oder Ball jonglieren. Grafisch ist **Fußball Fan Party** äußerst zweckmäßig gehalten und mehr als ein paar Minuten macht die Minispiel-Sammlung augrund der sehr simplen Steuerung kaum Spaß – für die Halbzeitpause ist die Minispiel-Sammlung jedoch eine Überlegung wert, zumal sie gerade einmal 15 Euro kostet.

WERTUNG: ●●○○○



MARIO STRIKERS: CHARGED FOOTBALL

Wer Arcade-Fußball mit wenig Realismus und maximalem Spaßfaktor sucht, denkt nicht lange nach und greift hier zu. Mario steht eben für Qualität und wie bei den Golf- oder Tennis-Reihen mit dem Latzhosen tragenden Klempner ist **Mario Strikers** vor allem eine wunderbare Mehrspielergaudi, die mit einfach zu lernender Steuerung jedem Spieler Spaß macht. Wer jedoch genug übt, dominiert seine Gegner nach Belieben und wenn man den Superschuss gemeistert hat, dann macht sich große Zufriedenheit breit.

WERTUNG: ●●●●●

FIFA FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFT 2010 SÜDAFRIKA

Bitte was?! Es ist doch Europameisterschaft, liebes N-Zone-Team! Nun, das ist uns zwar bewusst, aber dennoch entschied sich EA unverständlicherweise gegen die Veröffentlichung eines Add-ons für **FIFA 12** zur EM. Deshalb legen wir jedem, der Turnierfeeling erleben möchte, die WM-Version von 2010 ans Herz. Spezielle Jubelanimationen und Zwischensequenzen sorgen für Authentizität und Stimmung. Wenn ihr aber auf das Wettbewerbs-Feeling pfeift, dann lohnt auch diese Investition nicht, denn abgesehen davon und den Original-Mannschaften der WM 2010 in Südafrika hat der Titel nichts zu bieten. Wer **FIFA** will und Umfang braucht, der greift lieber zu **FIFA 12**.

WERTUNG: ●●●○○

ACADEMY OF CHAMPIONS – FUSSBALL FEAT. THE RABBIDS

Die Brightfield Akademie ist in diesem Spiel das Ziel aller jungen Fußballtalente. Der Fokus liegt wie bei **Mario Strikers** auf übertriebenen Moves und wilder Mehrspieler-Gaudi. Die Zwischensequenzen sind schön gemacht und die Optik liebevoll. Die schwache Steuerung kann aber nicht mit der Präsentation mithalten. Dazu tummeln sich auf dem Platz unter anderem die Rabbids oder Rayman.

WERTUNG: ●●○○○

ZUR FUSSBALL-EM 2012

DS

INAZUMA ELEVEN 2

Das Fußball-Rollenspiel haben wir erst vor Kurzem mit satten 84 % bewertet und damit ist eigentlich auch schon alles gesagt. Die 4-vs.-4- bzw. 11-vs.-11-Matches werden mit dem Touchpen gesteuert und sind im Vergleich zu klassischen Fußball-Videospielen etwas gewöhnungsbedürftig. Wer sich daran nicht stört, erfreut sich an der makellosen Präsentation, der abgefahrenen und interessanten Story sowie an den unzähligen erwerblichen Gegenständen und Hunderten Spielfiguren. Die haben allesamt ihre individuellen Stärken und Schwächen und warten darauf, von euch für ein alles entscheidendes Spiel gegen eine Alien-Mannschaft rekrutiert zu werden. Bis zu besagtem Schicksalsspiel gilt es als Team zusammenzuhalten und nach zahlreichen Siegen auch in bitteren Zeiten zusammenzustehen. Besonders für jüngere Spieler ist das auf der gleichnamigen TV-Serie basierende Fußball-Spiel zu empfehlen.

WERTUNG: ●●●●●

3DS

FIFA 12

Die Handheld-Variante von **FIFA** bietet nicht nur wie immer massig Original-Teams, sondern auch eine spezielle optionale Kameraeinstellung, die ein tolles 3D-Feeling garantiert. Der Umfang ist traditionell fantastisch und bietet eine Vielzahl an originalen Club- und Nationalmannschaften. Leider ist das Spieltempo auf Nintendos Handheld deutlich langsamer als bei den Konsolenversionen. Dafür ist das Rasenschach auf dem 3DS deutlich realistischer als die Wii-Fassung und verzichtet auf deren seltsam anmutenden Comic-Look. Die sehr gute Steuerung erfolgt größtenteils über die Buttons. Nur Standard-Situationen wie Freistöße oder Schüsse steuert ihr per Touchpen. Das ist zwar gut gemeint und steuert sich auch nicht wirklich schlecht, funktioniert jedoch nicht immer einwandfrei und ist noch zu unpräzise. Wer keinen Wert auf komplette Lizenzen legt, greift dieses Jahr lieber noch zu **PES 12**.

WERTUNG: ●●●●●

PES 2012

Auch auf dem 3DS ist **PES 2012** ein Fest für Realismus-Freaks. Die Steuerung wurde von Konami an den Handheld angepasst und ermöglicht nun Pässe, Grätschen und Schüsse über Touchpen-Eingaben. Ihr wischt einfach unterschiedlich lang über den unteren Bildschirm, um die jeweiligen Aktionen auszuführen. Das ist zunächst recht witzig, wird nach kurzer Zeit jedoch nervig, da die Steuerung über den Touchscreen in der Hektik der Spiele recht ungenau von der Hand geht. Glücklicherweise ist der Kick auch ganz klassisch mit Schiebepad und Buttons spielbar und überzeugt mit präziser und facettenreicher Steuerung dann auch wie eh und je. Die Grafik lässt selbst die Konkurrenz aus dem Hause EA hinter sich und bietet detailreiche Spieler. Nur den 3D-Regler solltet ihr deaktiviert lassen. Eure Augen werden es euch danken!

WERTUNG: ●●●●●

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Uwe Hönig

MONSTER WORLD IV

Art: Virtual Console I **Genre:** Action-Adventure I **Entwickler:** Sega I **Termin:** 10. Mai 2012 I **Preis:** 900 Nintendo Points

Ein japanischer Top-Hit der ausklingenden Mega-Drive-Ära hat nach 18 Jahren endlich den Sprung nach Europa geschafft!

Heldin Asha bekommt im Spiel Unterstützung von dem kugeligen Helfer Pepe, der in dieser Szene als Schutzschild dient und von oben kommende Flammen abwehrt!

Das abwechslungsreiche Leveldesign sorgt auch heutzutage noch mit gelungenen Rätseln und aufregenden Endgegnerkämpfen für ordentliche Unterhaltung!

Mit der Veröffentlichung von **Monster World IV** für die Virtual Console dürfen endlich auch Nicht-Japaner den Abschluss der großartigen **Wonder Boy**-Serie in einer übersetzten Fassung genießen! Das Mega-Drive-Original ist 1994 nur in Japan erschienen und obwohl es sich im Grunde um ein Jump & Run handelt, erschweren zahllose Action-Adventure-Elemente das Vorankommen in der ursprünglichen Version enorm. Doch dank Sega ist das Rätselraten angesichts unverständlicher japanischer Schriftzeichen vorbei, denn mit den englischen Texten von **Monster World IV** für Virtual Console sollte nun jeder Retro-Gamer problemlos zurechtkommen! Obwohl **Monster World IV** die römische Zahl „Vier“ im Titel trägt, stellt das Spiel bereits den sechsten Teil der **Wonder Boy**-Serie dar. Im Gegensatz zu den Vorgängern übernehmt ihr in dem Abenteuer die Rolle des weiblichen Charakters Asha, die sich auf der Suche nach Elementargeistern befindet, um ihre arabische Heimatwelt vor dem Untergang zu bewahren. Hilfe bekommt sie dabei von dem kugelrunden Wesen Pepe und einem Wunderlampengeist. Eingeschworene **Wonder Boy**-Fans bemängelten damals den Wechsel zur neuen Hauptdarstellerin, doch die Qualität des Spiels hat darunter keinesfalls gelitten. Eher ist das Gegenteil der Fall, denn Helfer Pepe ermöglicht so manche fortschrittliche Spielmechanik, wie sie damals oft nur in **Mario**-Games zu finden war. Beispielsweise darf Pepe als Schutzschild auf dem Kopf getragen werden, um Flammenattacken von oben abzuwehren. Außerdem lässt sich Pepe in der klirrenden Kälte der Eiswelt in einen verschiebbaren Frostblock verwandeln, mit dessen Hilfe unerreichbare Plattformen erklommen werden können. Neben den vielen kleinen und größeren Rätseln im Spielablauf gibt es selbstverständlich auch eine Menge actionreicher Szenen zu bewältigen. So wartet etwa ein aufregender Ritt auf einem fliegenden Teppich auf euch, während am Schluss der umfangreichen Levels fiese Endgegner lauern. Insgesamt zählt **Monster World IV** zu den besten Titeln auf dem Mega Drive und ist selbst aus heutiger Sicht immer noch ein cooles Spiel!

Ashas Ritt auf einem fliegenden Teppich ist actionreich in Szene gesetzt.

Der zum Eisblock gefrorene Begleiter Pepe ermöglicht es, ansonsten unerreichbare Plattformen zu erklimmen!

WERTUNG 8 VON 10

Text I Uwe Hönig

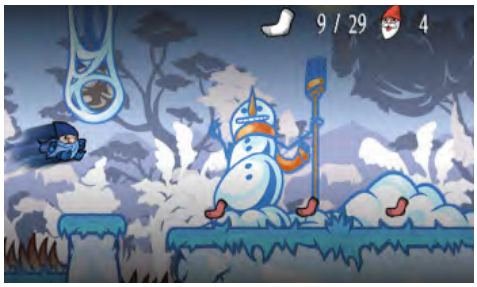
2 FAST 4 GNOMZ

Art: WiiWare I **Genre:** Action I **Entwickler:** QubicGames I **Termin:** 26. April 2012 I **Preis:** 500 Points

Vier Überschall-Zwerge sorgen für flotte Unterhaltung!

Der WiiWare-Titel **2 Fast 4 Gnomz** basiert auf dem sogenannten Auto-Run-Spielprinzip, das sich vor allem im Segment der Handy-Games großer Beliebtheit erfreut. Als prominentester Vertreter des Genres unter den Computer- und Konsolenspielen gilt der Retro-Reaktionstest **Bit.Trip Runner**. Das Game steht als WiiWare-Download für 800 Punkte oder im Rahmen der der kürzlich veröffentlichten und äußerst coolen Sammlung **Bit.Trip Complete** zur Verfügung. Die Gameplay-Mechanik von **2 Fast 4 Gnomz** bietet vergleichbare Action, wenn ihr mit einem der vier zur Auswahl stehenden Zwerge durch die hübsch gestalteten und mit Hindernissen gespickten Comic-Umgebungen rennt. Es gibt jedoch einen Wermutstropfen: Level-Optik und Hindernisse ähneln sich oft stark, weshalb man viel zu häufig in irgendwelche unerkannten Barrikaden hineinknallt. Die leicht schwammige Steuerung ist ebenfalls nervig, doch immerhin sorgen im späteren Spielverlauf neue Sprungfähigkeiten für Abwechslung im Alltag der Rennzwerge!

WERTUNG 6 VON 10



Die hübsche Optik erschwert es, Hindernisse richtig zu erkennen.

Mängel wie die schwammige Steuerung sorgen für Punktabzug.

Text I Uwe Hönig

SUPER HANG-ON

Art: Virtual Console I **Genre:** Rennspiel I **Entwickler:** Sega I **Termin:** 10. Mai 2012 I **Preis:** 900 Points

Leicht angestaubter Rennspiel-Klassiker von Sega!

1985 freuten sich Arcade-Zocker der ersten Stunde über das Motorrad-Rennspiel **Hang-On** von Sega. Der Nachfolger **Super Hang-On** wurde bereits zwei Jahre später in drei verschiedenen Automaten-Varianten veröffentlicht, die alle mit einem Motorradlenker als Joystick-Ersatz daherkamen. Schlappe 25 Jahre später steht die Spielhallenversion als Download für die Virtual Console zur Verfügung und siehe da, selbst nach so langer Zeit macht das Game immer noch Spaß – zumindest für ein paar Runden auf den heißen Bikes! Schade nur, dass die Bewegungssteuerung der Wii-FB nicht zur Simulation des Arcade-Motorradlenkers verwendet werden darf. So bekommt ihr zum Preis von etwa 9 Euro einen Klassiker mit Standardsteuerung – es sei denn, ihr sucht euch lieber im nächsten Italien-Urlaub eine kleine, schmierige Spielhalle und werft das Geld in den Originalautomaten!

Wie bei OutRun wird das Zeitlimit nach jeder Etappe um einige Sekunden verlängert.

WERTUNG 6 VON 10

KURZ ERINNERT

WONDER BOY IN MONSTER LAND

Neben dem links besprochenen **Monster World IV** hält Sega diesen Monat noch ein weiteres Schmankerl für Retro-Fans bereit! Mit **Wonder Boy in Monster Land** gibt es nun den zweiten Teil der **Wonder Boy**-Serie als Wii-Download. Unter der Rubrik Virtual Console Arcade dürft ihr euch für 900 Wii Points die Original-Spielhallenversion herunterladen. Die eingeschworenen Fans unter euch haben sich wahrscheinlich die bereits seit über drei Jahren verfügbare Master-System-Version des Spiels geholt. Im Vergleich dazu sieht die nun erhältliche Arcade-Variante besser aus, weist aber auch einen deutlich höheren Schwierigkeitsgrad auf! Im Spiel übernehmt ihr die Rolle des kleinen Jungen Tom-Tom, der seit seinem letzten Abenteuer und dem Sieg gegen den bösen König im ganzen Reich als Wonder Boy bekannt ist. Inzwischen sind elf friedliche Jahre vergangen, bis der sogenannte MEKA Dragon in Tom-Toms Welt auftauchte, um die gesamte Bevölkerung mit seiner Monstergefolgschaft zu terrorisieren. Wonder Boy soll nun die Kastanien aus dem Feuer holen und in einem Jump & Run voller Action sowie gelungener Rollenspielelemente den Drachenfürsten unschädlich machen. Für ein 25 Jahre altes Spiel sieht **Wonder Boy in Monster Land** nicht übel aus und auch der Spaßfaktor geht in Ordnung, wenn man sich erst mal an den harschen Schwierigkeitsgrad gewöhnt hat! UH

Art: Virtual Console I **Genre:** Action-Adventure
Termin: 10. Mai 2012 I **Preis:** 900 Points
WERTUNG 7 VON 10

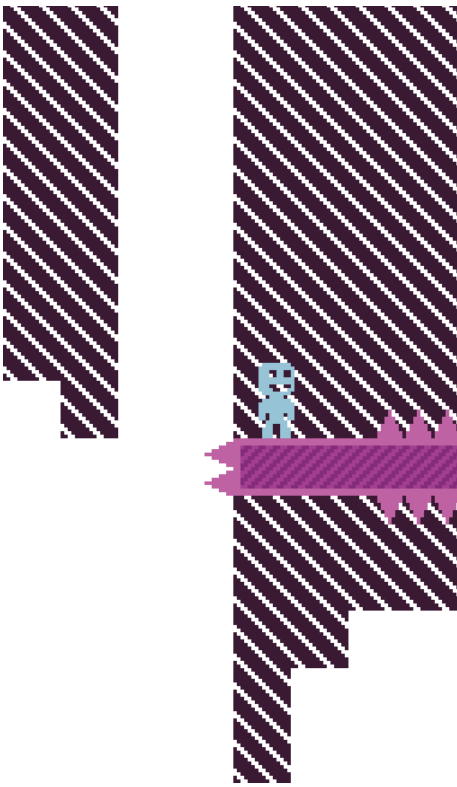
Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Text | Christoph Kraus

VVVVVV

Art: 3DSWare | **Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nicalis | **Termin:** 10. Mai 2012 | **Preis:** 8 Euro

Dieses Pixel-Epos ist ganz, ganz großes Kino!

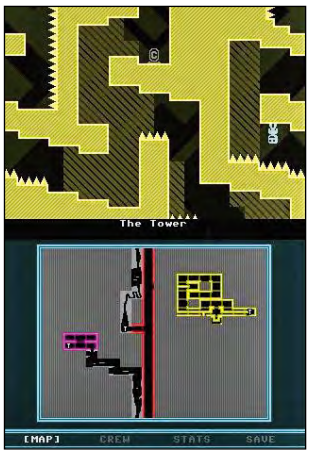


Mal ganz ehrlich: Hört es sich besonders spannend an, wenn man in einem Jump&Run-artigen Spiel nicht einmal springen kann? Doch genau das ist bei **VVVVVV** der Fall: Ihr könnt lediglich a) laufen und b) die Gesetze der Gravitation ändern. Dabei ist es völlig wurscht, ob ihr die Tasten A, B, X, Y, L oder R drückt. Das klingt ein bisschen sehr minimalistisch? Völlig richtig, aber genau dieser Fokus aufs absolute Notwendige macht das Spiel mit den sechs Vogel-V im Titel zu einem modernen Klassiker. Nicht umsonst heimst der verrückte eShop-Irrsinn im N-ZONE-Test satte 9 von 10 Wertungspunkten ein. Aber schön der Reihe nach …

Einen Versuch noch!

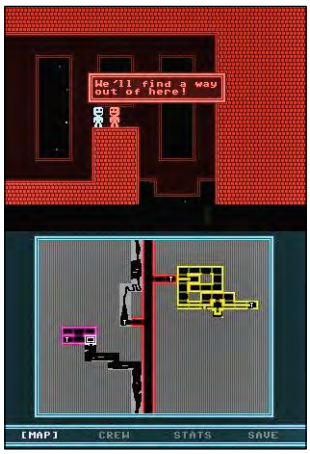
Die Story ist zunächst ganz nebensächlich: Bei der Erforschung des Weltalls kommt es zu einem äußerst beunruhigenden Zwischenfall für den Pixel-Piloten Captain Viridian. Die Ursache: Dimensionen-Interferenz! Im Klartext heißt das: Alle Besatzungsmitglieder sind urplötzlich voneinander getrennt und so beginnt für unseren unerschrockenen Captain die Odyssee durch weit mehr als 500 Räume – jeweils gespickt mit Herausforderungen, die ihresgleichen suchen. In der Regel macht einem die Kombination aus Stacheln (sie sehen aus wie aneinandergereihte Vs, deshalb heißt das Spiel auch so seltsam), beweglichen Plattformen und Trampolinen das Leben schwer. Klingt nicht gerade nach viel Abwechslung? Völlig falsch! **VVVVVV** strotzt vor Kreativität und gerade die riesige Portion Nostalgie steht dem Plattformer ausgezeichnet zu Gesicht. Man weiß genau, dass man einen Level schon irgendwann schafft, wenn man sich nur redlich bemüht. Spätestens beim fünfzigsten Anlauf schafft man es ganz sicher. Zudem ist das Spiel nie unschaffbar – sämtliche Checkpoints (und damit meinen wir wirklich alle!) sind fair verteilt. Und auch wenn man nach rund zweieinhalb Stunden die Besatzungsmitglieder gefunden hat, gibt es noch mehr Grund zum Weiterspielen: Alternative Spielmodi und weitere, von Fans erstellte Levels sorgen immer noch für viel Motivation. Ein Genuss ist zudem der einpeitschende Retro-Soundtrack. **VVVVVV** ist eben einfach ein Spiel zum Verlieben. Übrigens: Der Verfasser dieser Zeilen starb in knapp vier Stunden Spielzeit satte 1.351 Bildschirmtode. Aber das Leben ist bekanntlich kein Ponyhof!

WERTUNG 9 VON 10



Der Spieletitel **VVVVVV** ist der Form der Stacheln nachempfunden.

Mehr als 500 solcher Räume sorgen für viel, viel Langzeitmotivation.



In kurzen Dialogen wachsen euch die Pixelfiguren regelrecht ans Herz.

Lasst euch nach unten fallen und bahnt euch den Weg an den Stacheln vorbei!

Text | Christoph Kraus

GAME & WATCH GALLERY 2

Art: Virtual Console | **Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nintendo | **Termin:** 03. Mai 2012 | **Preis:** 4 Euro

Das Museum für Nintendo-Nostalgiker

Es gab einmal eine Zeit, da bewegten sich unsere Nintendo-Helden nicht hübsch animiert über den Bildschirm, sondern sie klebten stets an festen Punkten und zuckelten immer nur dann eine Stelle weiter, wenn der Spieler eine Taste auf einem klobigen Möchtegern-Game-Boy drückte. Die Ära dieser Billigkonsolen ist zwar vorbei, aber mit der **Game & Watch Gallery 2** lässt Nintendo fünf Minispiele wieder aufleben. Dazu zählen **Parachute**, **Chef**, **Vermin**, **Helmet** und **Donkey Kong**. Von anspruchsvollem Gameplay sind alle fünf Spielchen weit entfernt, stattdessen handelt es sich um simple Reaktionstests für Nostalgiker mit Highscore-Ambitionen. Doch die Klassiker machen selbst im Jahre 2012 noch erstaunlich viel Spaß – aber nur dann, wenn man sich auf die arg minimalistische Inszenierung einlässt.

WERTUNG 7 VON 10

Die Spiele gibt's entweder in überarbeiteter Form …

… oder so nüchtern wie anno dazumal. Ihr habt die Wahl!

Text | Sebastian Zelada

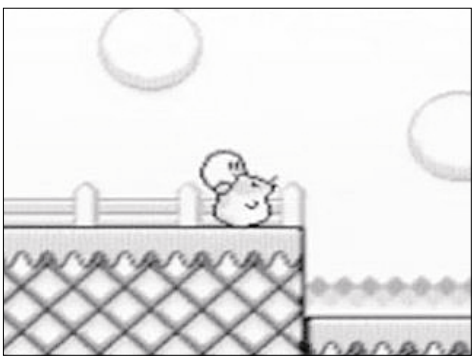
KIRBY'S DREAM LAND 2

Art: Virtual Console | **Genre:** Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Termin:** 17. Mai 2012 | **Preis:** 4 Euro

Das Spiel mit dem Pummelchen macht nach wie vor Spaß

Das Spiel hat bereits 18 Jahre auf dem Buckel, ist jedoch immer noch absolut unterhaltsam. Unser kleiner rosa Freund kann hier (im Gegensatz zum ersten Teil) erstmalig Spezial-Fähigkeiten von Gegnern übernehmen und dadurch beispielsweise Feuerbälle oder Eisklumpen verschießen, einen Bumerang werfen oder sich mit einem Regenschirm schützen. Kommt der kleine Kerl alleine nicht mehr voran, kann er sich auf die Hilfe seiner drei Freunde Rick, Kine und Coo verlassen. Der Hamster, der Fisch und die Eule ergänzen Kirbys Repertoire mit ihren speziellen Fähigkeiten (Hamster Rick kann z. B. sehr schnell laufen und hoch hüpfen) und sorgen damit für zusätzliche Abwechslung. **Kirby's Dream Land 2** ist ein harmloser, fantasievoller Spaß und für Hüpfspielfreunde sicher einen Download wert!

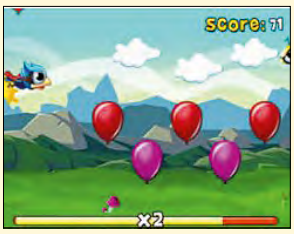
WERTUNG 7 VON 10



Hamster Rick lässt Kirby auf seinem Rücken reiten.

Dieser Griesgram möchte unserem rosa Helden eins überbraten!

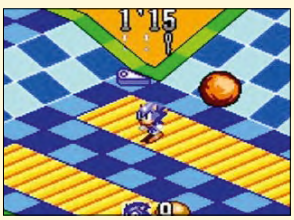
KURZ ERINNERT



BIRD MANIA 3D

Alle Vögel fliegen nach Süden – nur Mojo hat verpennt! Und deshalb macht sich der verschlafene Racker kurzerhand selbst auf den Weg in wärmere Gefilde. So viel zur Story. Das Spiel ist ebenso simpel gehalten, macht deshalb aber nicht weniger Spaß! Ihr steuert per Schiebepad oder Touchpen (viel besser!) den automatsch fliegenden Mojo durch einen endlosen Level voller Hindernisse, Gegner und Sterne. Diese bringen allesamt Punkte und bieten euch die Gelegenheit, euren Rekord zu toppen. So einfach es klingt, so herausfordernd ist es und ihr werdet wieder und wieder versuchen, eure Bestleistungen zu verbessern – schade nur, dass es keine Online-Bestenlisten gibt. Für zwei Euro ist der Titel eine feine Sache. SZ

Art: 3DSWare | **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 17. Mai 2012 | **Preis:** 2 Euro
WERTUNG 7 VON 10



SONIC LABYRINTH

Der fiese Dr. Robotnik hat Sonic Schuhe untergeschoben, die ihn extrem verlangsamen. Der eigentlich pfeilschnelle Igel kann nun lediglich auf Knopfruck seinen Schub ausführen, der ihn so lange herumkugeln lässt, bis man ihn per Tasteneingabe wieder stoppt. Das Konzept des aus der Iso-Perspektive gespielten Titels klingt ebenso banal, wie es sich spielt, und für die Abenteuer-Freunde unter euch, die beim Labyrinth im Titel aufhorchen, sei Folgendes angemerkt: Die sogenannten Labyrinthe sind eher einfacher Natur und gerade die ersten Stages könnten nicht simpler gestrickt sein. Sie sind klein und die Schlüssel liegen einfach frei herum. Spart euch die paar Euro lieber. SZ

Art: Virtual Console | **Genre:** Jump & Run
Termin: 10. Mai 2012 | **Preis:** 5 Euro
WERTUNG 4 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über die Wertung des 3DS-Actionspiels **Kid Icarus: Uprising** diskutieren? Oder seid ihr auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor. Wir widmen uns beispielsweise einstigen Kult-Entwicklern oder schrägen Gaming-Gesetzen. ■

DIE KULT-ENTWICKLER MÜSSEN ZURÜCK!

Rareware, Factor 5 und Co.: Was ist aus den Hit-Garanten geworden?

Erinnert ihr euch noch an **Conker's Bad Fur Day**, **Star Wars: Rogue Squadron II – Rogue Leader** oder **TimeSplitters 2**? Die Entwicklerstudios hinter diesen Spielen sind entweder pleite gegangen (wie im Falle der **Krieg der Sterne**-Versoftung), entwickeln nicht mehr für Nintendo (wie die **Conker**-Macher von Rareware) oder wurden aufgekauft (das **TimeSplitters**-Studio nennt sich mittlerweile Crytek UK). Schade drum! Um die gute alte Zeit Revue passieren zu lassen, blickt VideoGamesZone-Redakteur Maik Koch zurück in die Ära, als es diese Kult-Studios noch gab! ■

Spiel: Star Wars: Rogue Squadron II – Rogue Leader
Entwickler: Factor 5

Zum GameCube-Launch vor ziemlich genau zehn Jahren erschien diese außerordentlich gute Flugsimulation. Grafisch war das Spiel damals ein absolutes Highlight und heimste auch im N-ZONE-Test höchst respektable Wertungen ein. Die deutsche Niederlassung von Factor 5 gibt es übrigens immer noch. Momentan ist nicht bekannt, woran die Spieleschmiede arbeitet. Das letzte große Spiel war **Lair** auf der PlayStation 3, was allerdings hinter den Erwartungen der Spieler zurückblieb.

Spiel: Conker's Bad Fur Day
Entwickler: Rareware

Was für ein Irrsinn! In diesem schrägen Action-Adventure spielt keine Knuddelmaus die Hauptrolle, kein Flattermann mit Superkräften, sondern ein versoffenes Eichhörnchen mit einer Vorliebe für derbe Sprüche, hübsche Frauen und reichlich Bier. Diese prickelnde Mischung war zugleich der Garant für ein zotiges, aber äußerst amüsantes Spielerlebnis. Kurios: Weil **Conker's Bad Fur Day** für Nintendo offenbar zu anstößig war, wurde das Spiel hierzulande für 170 Mark (!) von THQ vertrieben.

Spiel: TimeSplitters 2
Entwickler: Free Radical Design

An der Entwicklung der **TimeSplitters**-Serie waren auch ehemalige Rare-Mitarbeiter beteiligt. Das merkt man den Ego-Shootern besonders im Mehrspieler-Modus auch an. Doch Free Radical Design gibt es heute nicht mehr – Crytek kaufte das Entwicklerstudio auf. Es gab sogar mal Pläne, eine neue **TimeSplitters**-Episode herauszubringen (im Internet sind sehr interessante Konzeptskizzen aufgetaucht), doch die wurden leider angesichts magerer Erfolgsaussichten leider verworfen. Schade eigentlich, denn wir sind nach wie vor große Fans der Ballerreihe!

SINNLOSE GESETZE AUS DER GAMER-WELT

Was man aus Videospielen absolut NICHT lernen sollte …

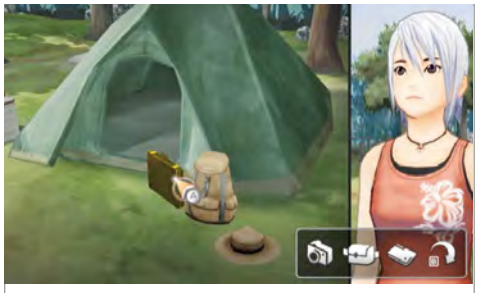
Wachst ihr nach dem Verzehr eines Champignons auf wundersame Art und Weise, wie es in **Super Mario Bros.** der Fall ist? Oder erlaubt euch das Spielen auf einem flötenähnlichen Musikinstrument die Zeitreise wie in der Welt von **Zelda: Ocarina of Time**? Wohl kaum! Wir haben Gesetze aus der Welt der Videospiele zusammengestellt, die im echten Leben völlig sinnfrei sind.

Langweiliges Gespräch? Und tschüss!

Ob im Büro, in der Schule, Universität, auf der Straße oder daheim: Der kommunikative Austausch mit anderen Menschen ist ein wichtiger Bestandteil unseres Lebens. Doch mal Hand aufs Herz: Rückblickend betrachtet hätten wir auf einige Wortwechsel gut und gerne verzichten können, etwa weil unser Gegenüber totalen Nonsens erzählt hat. Aber da wir eine gute Kinderstube genossen haben, leihen wir allen Menschen, mit denen wir plaudern, trotzdem stets unser Ohr. In den meisten Games können wir Gespräche hingegen häufig einfach abbrechen, ohne dass uns die Freundschaft gekündigt wird

Fahrzeuge explodieren rasend schnell

Das Phänomen dürfte aus zahlreichen Actionfilmen bekannt sein: Da feuert der Protagonist ein paar Kugeln auf ein Fahrzeug und schon macht es „Bumm“: Die Karre explodiert, Trümmer fliegen durch die Gegend und Rauch steigt auf. In Wahrheit weiß jeder Mensch, dass Autos nicht so schnell in die Luft fliegen. Aber vergessen wir mal für einen Augenblick die Logik, schließlich sieht das ganze Spektakel cool aus. Und was wären Videospiele ohne explodierende Wagen?



Wenn es leuchtet, muss es wichtig sein!

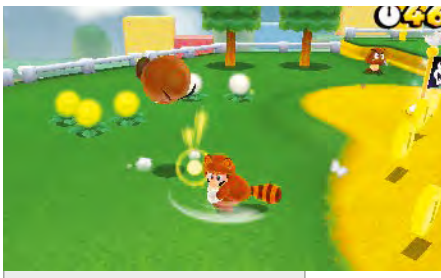
Stellt euch vor, ihr betretet einen fremden Raum, in dem ihr euch zuvor noch nie aufgehalten habt, und dort leuchten plötzlich alle wichtigen Objekte auf. Klingt reichlich schräg, oder? Vor allem in Adventure-Spielen ist das so üblich. Damit möchten die Entwickler gewährleisten, dass alle Spieler, die mit Scheuklappen auf den Augen durch die Levels flitzen, bloß keinen wichtigen Gegenstand verpassen. Doch viele Fans können dieser Hilfestellung wenig abgewinnen.

Kleidergröße: E wie Egal

S, M oder doch lieber XXL? Oft wissen wir beim Anprobieren neuer Klamotten nicht, welche Größe uns am besten passt – schließlich weiß man ja nie, ob man noch ein paar Pfunde zulegt. Da fallen T-Shirt und Hemd gern mal zu groß oder zu klein aus. Ärgerlich! In Computer- und Videospielen müssen wir uns glücklicherweise nicht mit solchen Gesichtspunkten der Mode beschäftigen. Denn in den virtuellen Spielwelten existiert grundsätzlich nur eine Kleidergröße. Egal, welche Größe ihr selbst tragt – eurer Figur passt das Outfit immer!

Gute Besserung!

Früher waren die Regeln in Videospielen klar festgelegt: Die Figur auf dem Bildschirm hatte eine bestimmte Anzahl an Energiepunkten zur Verfügung – waren diese verbraucht, hieß es unbarmherzig „Game Over“. Doch diese Zeiten sind längst passé: In Wii-Spielen wie **GoldenEye 007** (Wii) regeneriert sich der Held schon, wenn er sich hinter Kisten und Vorrichtungen verschanzt! Wie von Geisterhand verbessert sich dann sein Gesundheitszustand. Wenn es das auch im echten Leben gäbe, bräuchten wir keine Krankenhäuser …



Speicherpunkte

Was haben Schreibmaschinen, Kringel oder bunte Flaggen gemeinsam? Ihr könnt es sicher schon erahnen: Sie fungieren als Speicherpunkte. Solche Checkpoints sind insbesondere in Jump & Runs wie **Super Mario 3D Land** enorm wichtig. Denn sie gehören zum Spielkonzept und zwingen euch in vielen Situationen dazu, mit Bedacht vorzugehen. Denn wer weiß, dass er bei einem vorzeitigen Ableben einige (nervige) Passagen erneut spielen muss, wird sich nicht derart furchtlos auf die Goldmünze stürzen. Im echten Leben geschieht alles, was ihr tut, unwiderruflich. Schade, dabei wäre der eine oder andere Speicherpunkt etwas wirklich Feines!

Das tödliche Nass

In den Sommermonaten klettern die Temperaturen nach oben, da tut eine kühle Erfrischung richtig gut. Einige Games-Helden dürften uns darum beneiden, denn für sie endet ein Sprung in das kalte Nass nicht selten tödlich. Der Meister-Assassine Altair beispielsweise ist ein meisterhafter Kletterexperte und kämpft wie ein junger Kriegsgott, das Schwimmen hat ihm offenbar jedoch niemand beigebracht. „Tödliches Wasser“ – unsere Nummer 1 der sinnlosen Gaming-Gesetze!

PIXEL PANNE

SUPER PITFALL

Dieses miese NES-Machwerk hat das Prädikat „super“ im Titel nicht verdient!

Mal angenommen, in **Super Mario Bros.** würde man die Münzen, Warp-Röhren und Fragezeichenblöcke nicht immer sehen, sondern nur dann, wenn man unmittelbar neben ihnen in die Luft springt: Würde das Spielen dann Spaß machen? Wohl kaum! Doch bei **Super Pitfall** ist das so. Ihr müsst quasi im Sekundentakt umherhüpfen, um alle Objekte überhaupt zu sehen. Was für ein Irrsinn! Angesichts dessen verwundert es nicht, dass das Jump & Run so viel Spaß macht wie die Nadel im Heuhaufen zu suchen. Euer Ziel ist es darüber hinaus, wirre Level-Plattformen zu erklimmen, Fallen auszuweichen und Gegner mit einer Machete umzulegen. Wobei das Wort „Gegner“ durchaus ironisch ausgelegt werden kann – oder würdet ihr etwa auf die Idee kommen, einen Frosch oder eine Schnecke als ernsthafte Widersacher in einem Videospiel zu betrachten? Wir jedenfalls nicht! Doch der größte Kritikpunkt an **Super Pitfall** ist das defekte Gameplay: Die Hardware des Nintendo Entertainment Systems ist offenbar völlig überfordert, sodass Spielfigur Pit viel zu oft über den Bildschirm zuckelt – zu allem Überfluss sind am Rand häufige Grafikfehler zu sehen, etwa Wasserfälle, die dort nicht hingehören. Kaum zu schweigen vom üblen Leveldesign, das wirkt, als sei es nach dem Zufallsprinzip entstanden. Kurz und knapp: Das Wörtchen Super gehört aus dem Spieletitel verbannt! ■

Christoph meint: *„Auf dem Atari 2600 war **Pitfall** – lang, lang ist’s her – ein überraschend lustiges Dschungelabenteuer, das bis vor wenigen Jahren noch regelmäßig neu aufgelegt wurde, etwa als Neuauflage für den GameCube und den Game Boy Advance. Doch das Seriendebüt auf dem NES braucht – das war früher nicht anders – kein Mensch.“*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

FAKT # 516: Die **Pokémon**-Editionen **Rubin**, **Saphir**, **Schwarz** und **Weiß** sind die einzigen Serienableger, in denen der Spieler den Namen seines Rivalen nicht selbst bestimmen kann.

FAKT # 517: Akira Toriyama, der die Figuren aus **Dragon Quest** und **Chrono Trigger** entworfen hat, ist auch der Schöpfer der Manga- und Anime-Serien **Dr. Slump** und **Dragon Ball Z**.

FAKT # 518: Im Minispiel „Kampf der Schnarcher“ von **Pokémon Stadium** werden die darin spielbaren Traumato fälschlicherweise als Hypno bezeichnet.

FAKT # 519: **Rush Rush Rally Racing** ist das erste WiiWare-Spiel, welches im professionellen Motorsport beworben wurde.

FAKT # 520: Nach **Mega Man 4** – geschrieben mit einer arabischen Ziffer – folgte **Mega Man V** – geschrieben mit einer römischen Zahl.

FAKT # 521: Medusa aus der **Kid Icarus**-Serie war einst eine schöne Prinzessin, doch dann wurde sie von Athene in eine Gorgone verwandelt – ein schuppiges Ungeheuer, dem anstelle von Haaren züngelnde Schlangen aus dem Kopf wuchsen. Mit ihren Blick konnte die Medusa jeden versteinern. Perseus konnte sie mithilfe eines spiegelnden Schildes enthaupten, da er sie so nicht direkt ansehen musste. Aus ihrem blutigen Rumpf entsprang übrigens das majestätische Pferd Pegasus. Perseus benutzte das Haupt, um die schöne Prinzessin Andromeda vor einem Seeungeheuer zu retten, bevor er es Athene übergab.

FAKT # 522: In **Disney Micky Epic** erhielt Oswald ein gewaltiges Comeback. Seit 1928 hatte der glückliche Hase keinen einzigen Cartoon-Auftritt mehr.

FAKT # 523: Nur jeweils ein einziges Mal war der Pokémon Day in Aachen, Bielefeld, Chemnitz, Freiburg, Göttingen, Karlsruhe, Kassel, Kempten, Koblenz, Lübeck, Mülheim, Regensburg und Rostock zu Gast.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Welche Spielelemente hat Nintendo gut wiederverwertet? Und welche nicht?

⬆ SUPER MARIO GALAXY 2

In **Super Mario Galaxy 2** gibt es ein Wiedersehen mit „Wummps Wuchtwall“ aus **Super Mario 64**, der hier jedoch als „Rückblend-Galaxie“ bezeichnet wird. Die erste Herausforderung ist genau dieselbe wie im allseits bekannten Klassiker, doch auf der Wii ist Mario wesentlich beweglicher und kann damit auch viel leichter den Vorsprung mit der Sternenmünze erreichen. Der einzig negative Unterschied: König Wummp ist viel stärker und kann den Klempner mit nur einem Angriff plattmachen ...

⬇ POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER

Bei der Erkundung der alten Welt Kanto kommen viele Erinnerungen hoch, aber vieles hat sich nicht zum Besten verändert. Die Safari-Zone in Fuchsania City ist geschlossen, auf der Zinnober-Insel existiert nur noch das Pokémon-Center und die in den Editionen **Rot** und **Blau** noch wie ein Labyrinth wirkenden Seeschaum-Inseln bestehen jetzt nur noch aus einem Raum. Für Nostalgiker ist das ein Debakel – findet auch N-ZONE-Leser Michael Moor.

⬆ KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN

Ein Traum für Fans der Serie: Erreicht Kirby gegen Ende des Spiels das Traumland, ist der erste dort spielbare Level derselbe wie aus **Kirby's Dream Land**, nämlich „Whispy's Woods“, nur dass er eben aus Garn besteht. Wie damals kämpft Kirby am Ende des Levels gegen Stumpf. Zwar kann er dessen Äpfel hier nicht aufsaugen, aber in Panzerform und Raketen abfeuernd benötigt er die Äpfel sowieso nicht.

⬆ ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

Wer sich noch an den Wassertempel im N64-Original von **Ocarina of Time** erinnert, der wird über die 3DS-Neuauflage hocherfreut gewesen sein. Denn vorbei sind die Zeiten, in denen man beim Wechsel des Schuhwerks jedes Mal umständlich die Start-Taste drücken und das Inventar aufrufen musste. Jetzt konnte man einfach durch einen einzigen Knopfdruck die Stiefel an- und ausziehen. Das war endlich komfortabel gelöst!

⬇ MARIO KART 7

Ganz klar: Die Battle-Arenen der **Mario Kart**-Serie waren früher unschlagbar unterhaltsam. Doch in den jüngsten Ablegern der Rennspielreihe sind sie nur noch ein Schatten ihrer selbst. Wir vermissen es, ohne allzu großes Regelwerk einfach so draufloszuzocken: Wer alle drei Ballons verloren hat, der ist raus. Das Zeitlimit raubt dem Ganzen ein hohes Maß an Spielspaß.

Geleitschutz: Der Eisbär beschützt unseren Pinguin und attackiert die bissigen Huskys.

SPACE STATION SILICON VALLEY

N64 Verrückte Puzzle-Hüpferei der GTA-Macher

999 Jahre nach ihrem spurlosen Verschwinden im Jahr 2001 taucht die Raumstation Silicon Valley im Jahr 3000 plötzlich wieder in der Nähe der Erde auf. Die auf ihr befindlichen Tiere haben inzwischen gelernt, mit Technik umzugehen, und so tummeln sich dort nun Rollschuh fahrende Füchse, propellerbetriebene Walrösser oder Raketen schießende Huskys. Da die Station Gefahr läuft, mit der Erde zu kollidieren, schickt der Schöpfer der Station, Professor Cheese, unter anderem den Roboter Evo in die außer Kontrolle geratene Station, um das Unglück zu verhindern. Da Evo jedoch bei der Landung so stark beschädigt wird, dass nicht mehr als der Hauptchip von ihm übrigbleibt, muss er von nun an die Kontrolle über die Tiere ergreifen, um seine Mission zu erfüllen. Dazu bemächtigt er sich einfach eines leblosen Tierkörpers, wodurch er dessen Fähigkeiten für sich nutzen kann. Geschicktes Kombinieren der Stärken der jeweiligen Tierchen ist dabei essenziell, um in diesem abgedrehten Spiel ans Ziel zu kommen. Pinguine, Schafe, Mäuse, Eisbären, Ratten und viele, viele mehr unterscheiden sich stark voneinander und haben dabei so unterschiedliche Stärken und Schwächen, dass die teils knüppelschweren Puzzles zur echten Denksportaufgabe werden. ■

Sebastian meint: *„Die Grafik hat schon damals niemanden vom Hocker gehauen, doch die völlig irre Spielidee und der grandiose Soundtrack machen diese irre Mischung aus Hüpf- und Puzzlespiel zu einem echten Geheimtipp unter den N64-Spielen. Im Netz oder auf Flohmärkten wird einem das Spiel praktisch hinterhergeworfen. Wer hier ein paar Euro anlegen mag, wird diese Investition nicht bereuen.“*

DIE KLEINE N-ZONE-SAMMLERFIBEL

Text | Christoph Kraus, Sebastian Zelada Hat das graue 8-Bit-Relikt auch heute noch was auf dem Kasten? Na klar doch! Aber lest selbst …

DAS NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

UNSERE SERIE FÜR SAMMLER

- N-ZONE 05/12 Das Nintendo 64
- N-ZONE 06/12 Das Super Nintendo
- **N-ZONE 07/12 Das Nintendo Entertainment System**
- N-ZONE 08/12 Der Virtual Boy
- N-ZONE 09/12 Der Game Boy
- N-ZONE 10/12 Der Game Boy Color
- N-ZONE 11/12 Der Game Boy Advance

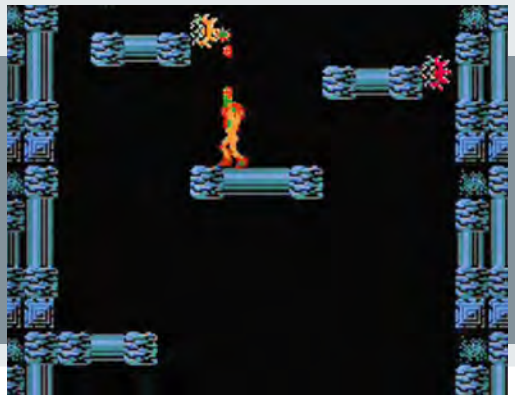
DIE MÜSST IHR HABEN …

MEGA MAN 2

Das zweite Abenteuer des blauen Bombers ist so kultig, dass es keine Steigerung mehr gibt! Acht herrlich absurde Bosse, der satte Schwierigkeitsgrad, ein hervorragendes Passwortsystem und ein Gameplay, das sich gewaschen hat, machen **Mega Man 2** zu einem Pflichtspiel für NES-Besitzer. Bemerkenswert ist vor allem, wie es die Entwickler schafften, noch acht weitere Teile nachzulegen, die allesamt in puncto Leveldesign, Humor und Technik das hohe Niveau von **Mega Man 2** weitgehend halten konnten.

DUCKTALES

In den Neunzigern hatte Capcom einen starken Lauf: Die 8-Bit-Experten aus Japan schufen mit **Mega Man** nicht nur den lässigsten Action-Helden aller Zeiten, sondern waren auch für so manche erstklassige Comic-Umsetzung verantwortlich. Neben **Darkwing Duck** und **Chip & Dale: Rescue Rangers** können wir euch vor allem **DuckTales** ans Herz legen. Während der zweite Teil floppte – das Nintendo Entertainment System befand sich zum Zeitpunkt der Veröffentlichung schon längst auf dem absteigenden Ast –, war der erste Teil ein großer Erfolg. Das lag vor allem an den abwechslungsreichen Levels und der vorlagengetreuen Inszenierung. Sogar Tante Frieda hat einen Gastauftritt!



METROID

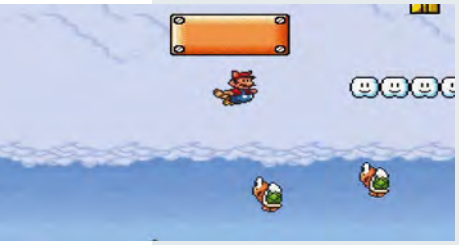
Samus' ersten Kontakt mit den Metroids auf dem Planeten Zebes erlebten die Japaner bereits 1986. Zwei Jahre später kam der Beginn der **Metroid**-Saga auch in unsere Gefilde und überzeugte bereits mit für damalige Verhältnisse superber Grafik und einer völlig neuen Spielerfahrung: Vorher bekannt für bunte und fröhliche Spiele, entschied sich der **Mario**-Konzern für ein düsteres Setting und erzeugte eine bis dahin unerreichte, trostlose Endzeit-Stimmung, die stark an die **Alien**-Filme erinnert. Die Streifzüge durch Zebes sind nach wie vor ein Erlebnis und wer **Super Smash Bros. Brawl** gespielt hat, dem wird auch der Soundtrack bekannt vorkommen.

PROBOTECTOR

Hier kommt ein Spiel für echte Kerle: **Probotector** ist im westlichen Ausland besser unter dem Titel **Contra** bekannt und hat das Prädikat „hammerhart" in jeder Hinsicht verdient. Als Roboter-Duo – und, wie es sich gehört, mit einer fetten Wumme in der Hand – rennt ihr durch die Levels und nehmt alles und jeden unter Beschuss, der euch in den Weg stellt. Im zweiten Level ballert ihr euch sogar durch eine dreidimensional gestaltete Umgebung. Das Beste daran: Das 8-Bit-Abenteuer lässt sich auch mit einem Freund bestreiten. Aber macht euch auf einen Schwierigkeitsgrad der Extraklasse gefasst und sagt nicht, wir hätten euch nicht gewarnt!

SUPER MARIO BROS. 3

Diesem Jump&Run-Vergnügen kann sich niemand entziehen, erst recht kein Mario-Liebhaber. Kein Wunder: Das hervorragende Leveldesign, die hervorragende Steuerung und der immens große Umfang machen **Super Mario Bros. 3** zu einem Pflichtspiel nicht nur für Genre-Liebhaber, sondern für alle NES-Besitzer. Als das Abenteuer Anfang der Neunziger veröffentlicht wurde, war die 8-Bit-Konsole schon lange nicht mehr auf dem neuesten Stand der Technik, doch die Entwickler um Shigeru Miyamoto brachten die Hardware ans Limit. Wer **Super Mario Bros. 3** nicht gespielt hat, der hat das beste Spiel der NES-Ära verpasst!



NINJA GAIDEN

Wie es scheint, kommt pünktlich zum Wii-U-Start der neueste Ninja Gaiden zurück auf eine Nintendo-Konsole. Die Wurzeln reichen dabei bis in die NES-Zeit zurück. Als Ninja Ryu Hayabusa (der auch in der **Dead or Alive**-Serie als Kämpfer auftritt) schnetzelt ihr euch mit dem Drachenschwert eures Vaters unter einem straffen Zeitlimit durch die Levels. Gameplay und Steuerung gehören zum Feinsten, was das NES hergibt. Deshalb ist es kein Wunder, das **Ninja Gaiden** in vielen Bestenlisten auftaucht – egal, ob es um die besten NES-, Ninja- oder Nintendo-Spiele geht.

TETRIS

Der Knobelklassiker schlechthin ist auf dem NES ganz besonders empfehlenswert. Das liegt vorrangig am superspaßigen Mehrspielermodus, bei dem zwei Spieler gemeinsam auf einem Bildschirm zocken. Zudem ist das Gameplay zwar spartanisch bis zum Abwinken, aber gerade das macht **Tetris** zu einem solchen Kultspiel. Es gibt keine nervigen Zusatzmodi, keine dröhnende Techno-Hintergrundmusik und auch keine Spezialregeln wie in so mancher Neuauflage. Einfach **Tetris**, einfach gut!

DIE SIND SOWIESO PFLICHT!

Wir müssen euch nicht zum 55.227. Mal sagen, dass **Super Mario Bros.** und die **Castlevania**-Reihe absolute Hochkaräter sind – das wisst ihr auch so. Aber hiermit sei es zumindest erwähnt.

… UND DIE SPART IHR EUCH LIEBER!

WHERE'S WALDO?

Bereits in der letzten N-ZONE haben wir euch **Where's Waldo?** als Gurken-Software vorgestellt, allerdings als SNES-Modul Doch auf dem Nintendo Entertainment System ist das Spiel keinen Deut besser, ja sogar noch viel mieser. Schuld daran ist insbesondere die enorm schwache Auflösung, die das NES hergibt. Spielerisch ergeben sich dieselben Defizite: Es macht null Komma null Spaß, Wimmelbilder nach bestimmten Pixelhaufen abzusuchen (etwa Walter oder eine Schriftrolle). Nutzt die Zeit lieber sinnvoller, etwa mit dem Sortieren von Zahnstochern nach ihrer Größe!

BARBIE

Eine glamouröse Schatzsuche voller Spaß, Zauber und Abenteuer verspricht der Eingangstext dieses Meisterwerks. Wenn wir jetzt die Worte glamourös, Spaß, Zauber, Abenteuer und Meisterwerk aus dem Satz streichen, haben wir ziemlich genau das, was **Barbie** auf dem NES ist. Schwebende Tennisschläger, die euch mit Bällen beschießen und Tukane, die euch, wenn ihr sie füttert, auf ihrem Rücken reiten lassen, haben zugegebenermaßen einen gewissen Trash-Wert. Die hakelige Steuerung vermiest euch aber den letzten Funken Motivation, dieses miese Machwerk zu spielen.

TOTAL RECALL

Wolltet ihr schon immer mal ein Spiel spielen, in dem ihr euch als Arnold Schwarzenegger durch Straßen und Kanäle kämpft, während Kleinwüchsige euch aus Mülleimern heraus beschießen und große Männer im Blaumann aus dem ersten Stock auf euren Kopf springen? Nein? Wir auch nicht! Und deshalb hat sich diese Verschwendung von Plastik und Speicherplatz zusammen mit ihrer grauenhaften Grafik und Steuerung ihre Aufnahme in diese Liste redlich verdient.

WAS IHR SONST NOCH BRAUCHT – UND WAS NICHT

Der Datenhandschuh **POWER GLOVE** sah damals zwar irgendwie futuristisch aus, war jedoch schon in den Achtzigern so nutzlos wie heute. Es war eine wahre Pein, den Sensor am TV zu befestigen, da er ohne Klebeband oder Beschwerer immer wieder herunterfiel. Das eigens für den Handschuh programmierte **Super Gloveball** steuerte sich schon schlimm, ganz zu schweigen von der Umsetzung in anderen Spielen.
NÜTZLICHKEIT: ●○○○○

Zunächst die Theorie: Bei **R.O.B.** handelt es sich um einen vielfältig einsetzbaren Plastikroboter, der auf Knopfdruck Ringe mit seinen Greifarmen aufnehmen und in bestimmte Aussparungen legen kann. Jetzt die nüchterne Praxis: Das Konzept war zwar gut gemeint, aber es gibt gerade einmal zwei Spiele, die mit dem Helferlein kompatibel sind: **Gyromite** und **Stack-Up**. Nur noch für Sammler mit dickem Geldbeutel interessant!
NÜTZLICHKEIT: ●○○○○

Die Plastik-Pistole **ZAPPER** erschien 1984 in Japan und ein Jahr später zum Start des NES in den USA. Das bekannteste Spiel, das den Ballermann unterstützt, dürfte **Duck Hunt** sein. Hier schießt ihr mit dem Zapper auf Enten und Tontauben. Da aufgrund von US-Jugendschutzbestimmungen Spielzeugwaffen orange sein mussten, lieferte man dort nach kurzer Zeit nur noch einen orangevarbenen Zapper aus.
NÜTZLICHKEIT: ●●○○○

Wer die Spaß-Bolzerei **Nintendo World Cup** mit seinen Kumpels zocken möchte (also JEDER!), der kommt um die Anschaffung des **NES FOUR SCORE** nicht herum. Der graue Adapter dient dazu, vier Controller mit einer Konsole zu verbinden. Darüber hinaus wird eine praktische Dauerfeuer-Funktion geboten. Weitere bekannte Spiele, die vom Vier-Spieler-Adapter unterstützt werden, sind **Gauntlet**, **Bomberman**, **R.C. Pro-AM II** und **NES Play Action Football**.
NÜTZLICHKEIT: ●●●●●

Das **NES SATELLITE** erfüllt denselben Zweck wie das NES Four Score, allerdings über eine kabellose Verbindung. Wer sechs dicke, teure Batterien in das graue Stück Plastik einlegt und vier Controller anstöpselt, der kann **Nintendo World Cup** und Co. auch von einer beliebigen Stelle im Wohnzimmer aus zocken, ohne dass sich die NES-Konsole im Abstand von zwei Metern zu den Spielern befindet. Das ist zwar schon nützlich, aber a) ist der Batterieverbrauch viel zu hoch und b) gibt es den Adapter nur über den teuren Importweg..
NÜTZLICHKEIT: ●●●○○

ANSCHLUSS GESUCHT

Sind alle Buchsen eures Fernsehers schon belegt? Kein Problem: Fürs Nintendo Entertainment System ist immer noch Platz!

Fast alle Zocker kennen das Problem: Ihr habt noch eine Uralt-Konsole im Schrank stehen, wollt sie mal wieder entstauben, um einen Modulklassiker zu spielen – aber alle Anschlüsse auf der Rückseite des Fernsehers sind bereits belegt und ihr wollt nicht dauernd die Kabel umstecken! Was also tun? Der gute, alte Antennenstecker schafft Abhilfe! Das Nintendo Entertainment System ist nämlich schon so alt, dass ihr keine wertvolle Buchse an eurer Mattscheibe für den passenden Anschluss opfern müsst. Im Klartext heißt das: Steckt das mitgelieferte Antennenkabel hinten in die Konsole, führt das andere Ende zu eurem Fernseher – und lasst alle übrigen Stecker (beispielsweise für Wii, Receiver und DVD-Player) dort, wo sie sind: im Fernseher. Euer Antenneneingang ist schon belegt? Dann besorgt euch ein klassisches Duo-Kabel für Bild und Ton (siehe rechts)!

In diese Buchse gehört der Antennenstecker rein. Der Schalter dient dazu, den richtigen TV-Kanal auszuwählen.

Die Alternative: Ein solches AV-Kabel gibt es schon für drei Euro beim Händler eures Vertrauens. So spart ihr euch den Antennenstecker.

KONSOLEN-VIELFALT

In Europa gibt es das NES nur in ödem Grau – anders hingegen im Ausland. Wir präsentieren euch die wichtigsten Modelle.

Nintendo Entertainment System
Das ist Nintendos grauer Brotkasten wie wir ihn kennen. Im Westen unter dem Namen NES erschienen, eroberte er die Herzen der Spieler im Sturm und verkaufte sich weltweit über 60 Millionen Mal. Das NES war auch die erste Konsole, deren Controller ein Steuerkreuz besaßen. Nintendo hält bis heute das Patent dafür, weswegen die Richtungstasten anderer Hersteller von der Kreuzform abweichen.

Famicom
In Japan war das NES unter dem Namen Family Computer (kurz: Famicom) bekannt. Im Gegensatz zum klobig-grauen Kasten, der im Westen verkauft wurde, präsentierte sich die japanische Version nicht nur farbenfroher, sondern auch deutlich filigraner. Praktischerweise hatte die Konsole in Japan auch gleich zwei integrierte Halterungen für die Controller. Technisch war sie jedoch mit den US- und Europa-Versionen identisch.

Famicom Disc System
Japan war der Zeit technisch ja schon fast immer voraus. Deshalb war es bereits in den achtziger Jahren möglich, im Land der aufgehenden Sonne Spiele für das Famicom herunterzuladen. Ganz recht! Jedoch nicht über das Internet, sondern an Automaten und auf Floppy-Discs. Das war verglichen mit den Modul-Versionen sehr günstig, wurde jedoch nur von wenigen Entwicklern unterstützt.

NES-101
Das NES-101 war eine verkleinerte Version der ursprünglichen Konsole. Zusätzlich wurde der Modulschacht überarbeitet, der nun nicht mehr staubanfällig war und ein leichteres Wechseln der Spiele ermöglichte. Während sich das Design der überarbeiteten Konsole und des erneuerten Controllers stark am Nachfolger, dem Super Nintendo, orientierten, blieben die Leistungsdaten gleich.

Twin Famicom (Sharp)
Der japanische Elektronik-Riese Sharp erwarb von Nintendo die Lizenz zur Herstellung eigener Famicom-Konsolen. 1986 kam daraufhin das Twin Famicom heraus, welches nichts weiter als ein reguläres Famicom war, in welches das eigentlich nur separat erhältliche Disc-System bereits integriert war. Wie das Disc-System auch wurde das Twin Famicom jedoch nie außerhalb von Japan veröffentlicht.

DIE ULTIMATIVEN RETRO-KICKS

Text | Christoph Kraus Die N-ZONE-Elf läuft ins Stadion ein und kürt anlässlich der Europameisterschft zehn denkwürdige Fußballspiele mit 8- und 16-Bit-Power. Olé, olé!

10 SOCCER

Dieses Fußballspiel fürs Nintendo Entertainment System ist so alt wie der Verfasser dieser Zeilen. Das hohe Alter merkt man dem Titel mit dem schlichten Namen **Soccer** auch deutlich an: Die Musik klingt, als würde man sich auf einer Kirmes befinden. Auch die Grafik verdient nicht mal das Prädikat „zweckmäßig". Zu guter Letzt versagt auch noch die Steuerung mit ihrer viel zu simplen Tastenbelegung. Und auch in puncto Umfang hat **Soccer** nicht viel zu bieten: Es gibt lediglich sieben Mannschaften (Deutschland, Großbritannien, Brasilien, Spanien, Frankreich, Japan und die USA) und drei Spiellängen. Mehrere Stadien zur Auswahl? Fehlanzeige! Aber das Spiel hat ja auch schon ein Vierteljahrhundert auf dem Buckel …

PROFI-CHECK

Spieler	1-2
Lizenzen	✘ (7 Nationalmannschaften)
Flair	●●●
Umfang	●●●
Regeltreue	●●●
Spaß	●●●

9 CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER

Was haben wir gelacht, als in diesem Fußballspektakel die zweite Hälfte der Verlängerung vorbei war! Denn anders als man erwarten würde, steht in diesem Fall dort nicht etwa „ELFMETER" oder dergleichen auf dem Bildschirm, sondern – das ist kein Witz – „SCHEISSEN". Das hier abgedruckte Bild beweist es. Abgesehen von diesem äußerst amüsanten Flüchtigkeitsfehler ist **Champions World Class Soccer** ein äußerst unscheinbarer Vertreter des Fußballgenres. Weder Grafik noch Flair ragen sonderlich aus dem Durchschnitt hervor. Da hilft es auch nichts, dass das Spiel laut Verpackungsaufdruck von Torwarttrainerlegende Sepp Maier empfohlen wird.

PROFI-CHECK

Spieler	1-2
Lizenzen	✘ (42 Nationalmannschaften)
Flair	●●●
Umfang	●●●
Regeltreue	●●●
Spaß	●●●

8 LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER

Der Rekordnationalspieler und Weltfußballer von 1991 – womit sich „Loddar" gern selbst rühmt – lief nicht nur auf dem Fußballplatz zu Höchstleistungen auf, sondern hat es auch zu einem nach ihm benannten Super-Nintendo-Spiel gebracht. Doch **Lothar Matthäus Super Soccer** ist nicht so eigenständig wie man auf den ersten Blick meinen könnte: Der Titel kam in England unter dem Namen **Manchester United Championship Soccer** heraus – logischerweise ohne den FC-Bayern-Libero auf der Verpackung. Doch egal, wie das Spiel nun letztlich heißt: Das Gebolze mit fürchterlicher Pixelgrafik ist zwar sehr übersichtlich geraten, doch sonderlich viel Spaß macht es heute beim besten Willen nicht mehr.

PROFI-CHECK

Spieler	1-2
Lizenzen	✔ (72 europäische Clubs, teils Originalspielernamen)
Flair	
Umfang	
Regeltreue	
Spaß	

7 KARL-HEINZ RUMMENIGGE PLAYER MANAGER

Gibt es einen undankbareren Job als Fußballmanager? Wohl kaum, denn schließlich meckern Millionen von Stammtisch-Fußballprofis über jede noch so unbedeutende Transfer-Entscheidung. Der **Karl-Heinz Rummenigge Player Manager** erlaubt es euch, euer Glück als Boss eines Fußballvereins zu versuchen. Dabei zeigt sich der Titel leider nicht von seiner Schokoladenseite: Hässliche Menüs, die üble Stadionatmosphäre und die verkorkste Steuerung mit dem Steuerkreuz als Mauszeiger-Ersatz machen das Spielen zur Geduldsprobe. Heute nahezu unspielbar!

PROFI-CHECK

Spieler	1
Lizenzen	✘
Flair	
Umfang	
Regeltreue	
Spaß	

6 TECMO CUP FOOTBALL GAME

Diese Mischung aus Rollenspiel und Fußballsimulation kennt man in Japan unter dem Titel **Captain Tsubasa**, doch hierzulande erschien der Genre-Mix unter dem furchtbar langweiligen Titel **Tecmo Cup Football Game**. Wer beim Lesen dieses Namens noch nicht eingeschlafen ist, dem sei gesagt, dass das etwas andere Spielkonzept nicht mal so schlecht gelungen ist. Man läuft nicht in Echtzeit über den Platz, sondern wählt – wie in einem RPG – die Angriffsmuster (Passen, Schießen, Abwehren etc.) als Textzeile an. Die Kommandos werden dann in einer durchaus beachtlichen Animation veranschaulicht. Für damalige Verhältnisse war das Textgekicke sicherlich ganz nett, aber heute ist es nur noch furchtbar angestaubt!

PROFI-CHECK

Spieler	1
Lizenzen	✘ (16 Nationalmannschaften)
Flair	
Umfang	
Regeltreue	
Spaß	

5 SENSIBLE SOCCER

Vor allem für unseren Thomas ist **Sensible Soccer** immer noch ein echter Geheimtipp für Fußballfreunde. Das liegt für ihn einerseits an der extrem übersichtlichen Von-oben-Perspektive, andererseits an der superben Spielmechanik mit den irre schnellen Ballwechseln, die man zu dieser Zeit so noch nicht kannte. Die Spiele der Serie **Sensible Soccer** erschien zwischen 1992 und 1999 auf allen erdenklichen Systemen (außer dem Nintendo 64), unter anderem für PC, Amiga, Sega Mega Drive, Game Boy oder Game Gear. Vor fünf Jahren kam sogar eine Neuauflage unter dem Titel **Sensible World of Soccer** für die Xbox 360 heraus. Der Spielwitz des nostalgischen Gekickes lebt also munter weiter!

PROFI-CHECK

Spieler	1-2
Lizenzen	✗ (150 Teams)
Flair	●●●
Umfang	●●●
Regeltreue	●●●
Spaß	●●●

4 SUPER SOCCER

Als das Super Nintendo in Europa auf den Markt kam, war **Super Soccer** pünktlich zum Verkaufsstart verfügbar. Im Grunde genommen gibt es an der Fußballsimulation kaum etwas auszusetzen. Sie bietet grundsolide Unterhaltung mit einer anständigen Grafik und durchaus amüsanten Turnieren, doch den Vergleich mit dem grandiosen **International Superstar Soccer Deluxe** hält das Spiel nicht stand. Dafür ist das Spieltempo zu niedrig, was allerdings auch der Tatsache geschuldet ist, dass die Entwickler noch nicht so richtig gelernt hatten, alles aus der Konsole herauszukitzeln. Übrigens: Die Tastenkommandos oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B und A bringen einen Hund als Schiri-Ersatz auf den Rasen.

PROFI-CHECK

Spieler	1
Lizenzen	✗ (16 Mannschaften)
Flair	●●●
Umfang	●●●
Regeltreue	●●●
Spaß	●●●

3 FIFA '98: DIE WM-QUALIFIKATION

Dieses Spiel kam heraus, als sich das Super Nintendo schon längst auf dem absteigenden Ast befand. Kein Wunder: Die 64-Bit-Nachfolgerkonsole war bereits im Handel erhältlich. Doch auch wenn **FIFA '98** dadurch bei vielen Spielern in Vergessenheit geriet, weil polygonal modellierte Kicker zu der Zeit einfach angesagter waren, handelt es sich bei diesem Titel um eines der besten Sportspiele auf dem SNES. Das liegt nicht zuletzt an den umfangreichen Lizenzen von Electronic Arts. Die Hardware schaffte es zwar nicht, dass alle Spieler lebensecht aussahen, aber zumindest die Namen entsprachen der Wirklichkeit. Insgesamt sind 189 Clubs uns 173 Nationalmannschaften enthalten – das konnte den Entwicklern damals sonst niemand nachmachen!

PROFI-CHECK

Spieler	1-2
Lizenzen	✔ (189 Clubs, 173 Nationalmannschaften)
Flair	●●●
Umfang	●●●
Regeltreue	●●●
Spaß	●●●

2 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Der Vorläufer von **Pro Evolution Soccer** nannte sich **International Superstar Soccer**, kam ebenfalls aus dem Hause Konami und war bis weit in die Neunziger das Nonplusultra für Liebhaber anspruchsvoller Fußballsimulationen. Auf dem Super NES bestach das Spiel durch die unglaublich gute Inszenierung, den (für die damalige Zeit ungewöhnlich gut klingenden) Kommentator und den hohen Grad an Realismus. Es hatte nur einen Haken: Im Gegensatz zu **FIFA '98: Die WM-Qualifikation** gab es beim Konami-Kick nur 36 lizenzlose Nationalmannschaften. Aus dem Spieler Christian Ziegler wurde so beispielsweise ein gewisser Herr Ziege. Doch spielerisch ist **International Superstar Soccer Deluxe** sogar noch einen Tick besser als das Pendant von Electronic Arts – und mit dem Multi Tap konntet ihr das Spiel sogar zu viert zocken! Wer also noch ein SNES zu Hause stehen hat, dem sei geraten, auf dem Flohmarkt unbedingt nach dieser Perle für Retro-Kicker Ausschau zu halten. Das Spielmodul ist mittlerweile für rund fünf Euro zu haben und diese Summe lohnt sich auf jeden Fall. Nichts zu danken!

PROFI-CHECK

Spieler	1-4
Lizenzen	✗ (36 Nationalmannschaften)
Flair	●●●
Umfang	●●●
Regeltreue	●●●
Spaß	●●●

1 NINTENDO WORLD CUP

Dieser Klassiker ist nicht nur nach Meinung der N-ZONE-Redaktion der ultimative Hit zur Fußball-EM: Jeder liebt **Nintendo World Cup**! Und das ist schon seit 20 Jahren so: Ihr zieht mit verrückten Comic-Kickern über den Rasen, bolzt euch gegenseitig das runde Leder um die Ohren, setzt zu waghalsigen Fallrückziehern an (A- und B-Taste gleichzeitig gedrückt halten!) und erfreut euch an der launigen Inszenierung, die alle **FIFAs**, **International Superstar Soccers** und wie sie alle heißen hinter sich lässt. In puncto Umfang und Regeltreue kann **Nintendo World Cup** zwar keinen Blumentopf gewinnen, aber das ist nicht der springende Punkt. Auf den Spaß kommt's schließlich an! Tipp für die Sommermonate: Besorgt euch einen gebrauchten Game Boy Pocket und holt euch den Kult-Kick zusätzlich für unterwegs!

PROFI-CHECK

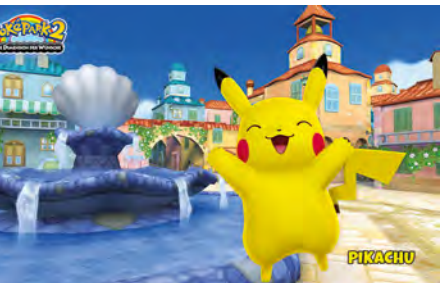
Spieler	1-4
Lizenzen	✗
Flair	●●●
Umfang	●●●
Regeltreue	●●●
Spaß	●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

POKéPARK 2

Wii – Pi-Pi-Pi, Pikachu hat euch lieb! Und viele Freunde – hier steht, wo ihr sie findet!

Nachdem wir euch einige Ausgaben zuvor die Fundliste aller Pokémon im Hafenbezirk geliefert haben, widmen wir uns nun dem Seeufer. Auch hier warten einige Taschenmonster darauf, mit euch Freundschaft zu schließen. Mit unseren Tipps sollte es für euch ein Leichtes sein, euch mit den Knuddelmonstern anzufreunden!



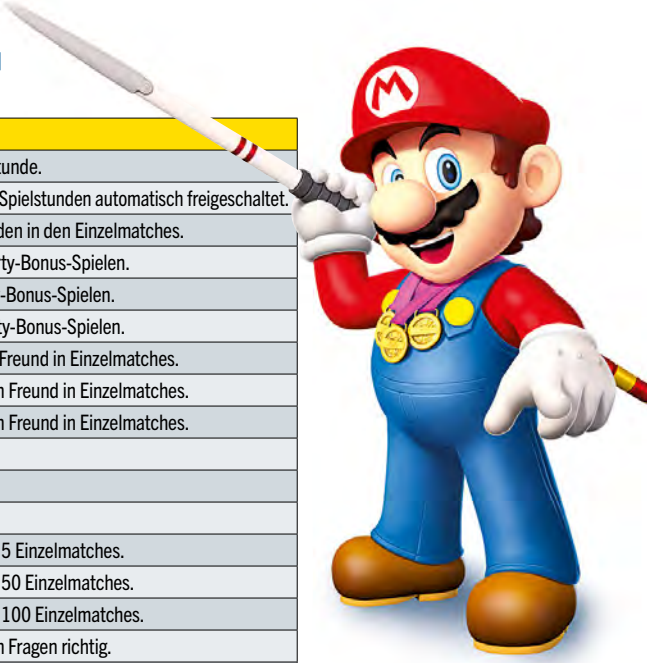
POKÉMON	AUFGABE
Azurill	Quiz (die Antworten lauten: Blau/Blau/Alle Blumen)
Bisofank	Fangen (ihr müsst jedoch dazu mit Kronjuwild befreundet sein)
Blitza	Siegt auf der Rennstrecke
Demeteros	Besiegt Demeteros im Kampf (ihr müsst jedoch dazu mit Voltolos befreundet sein)
Flegmon	Fangen (ihr müsst jedoch dazu mit Hydropi befreundet sein)
Folikon	Gebt Folikon 50 Süßkräuter und 2 Modeschleifen
Glurak	Besiegt Glurak im Kampf (damit er erscheint, müsst ihr jedoch mit Irokex befreundet sein)
Hoppspross	Sprecht Hoppspross an und gebt ihm ein Megaphon.
Hydropi	Fangen
Irokex	Kämpft gegen Irokex, um euch mit ihm anzufreunden.
Knospi	Erscheint nach dem Quiz von Azurill und muss im Kampf besiegt werden
Krabby	Zeigt Krabby ein Foto von Casellith.
Kronjuwild	Fangt Kronjuwild und es wird euer Freund.
Loturzel	Auch Loturzel muss lediglich gefangen werden.
Schiggy	Fangt Schiggy einfach ein, um euch mit ihm anzufreunden.
Swaroness	Fangen (Lockt sie mit einer Pii-Puppe an)
Voltilamm	Stellt eine Pii-Puppe vor Voltilamm ab und rührt den Controller nicht an, bis Pikachu und Voltilamm einfschlafen.

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN LONDON 2012

3DS – Stürzt euch in den Wettkampf: Es warten massig neue Kostüme für eure Miis!

Die Olympischen Spiele stehen unmittelbar vor der Tür und auch Mario, Sonic und ihre Freunde lassen es sich nicht nehmen, sich im sportlichen Wettkampf in zahlreichen spannenden Disziplinen zu messen. Die Fleißigen von euch können dabei eine ganze Menge Boni in Form von Mii-Kostümen freispielen! Wie? Im Kasten (rechts) steht's!

KOSTÜM	AUFGABE
Charmy	Spielt mindestens eine Stunde.
Big the Cat	Der Anzug wird nach drei Spielstunden automatisch freigeschaltet.
Chip	Spielt mehr als fünf Stunden in den Einzelmatches.
Cream	Werdet Erster in zehn Party-Bonus-Spielen.
Marine	Werdet Erster in 50 Party-Bonus-Spielen.
Tikal	Werdet Erster in 100 Party-Bonus-Spielen.
Toad	Spielt 5 Mal gegen einen Freund in Einzelmatches.
Ludwig Koopa	Spielt 10 Mal gegen einen Freund in Einzelmatches.
Diddy Kong	Spielt 20 Mal gegen einen Freund in Einzelmatches.
Espio	Werdet zehn Mal Erster.
Werehog	Werdet 25 Mal Erster.
Super Sonic	Werdet 50 Mal Erster.
Wendy Koopa	Spielt als Mii mindestens 5 Einzelmatches.
Iggy Koopa	Spielt als Mii mindestens 50 Einzelmatches.
Morton Koopa	Spielt als Mii mindestens 100 Einzelmatches.
Larry Koopa	Beantwortet im Quiz zehn Fragen richtig.
Roy Koopa	Beantwortet im Quiz 50 Fragen richtig.
Lemmy Koopa	Beantwortet im Quiz 100 Fragen richtig.



RHYTHM THIEF

3DS – Wir vereinfachen euch die Suche nach dem Meister-Instrument

Segas Rhythmus-Raubzug macht ordentlich Laune. Damit selbige bei der Suche nach dem Meister-Instrument nicht in den Keller rutscht, haben wir hier den Masterplan für euch. Um das Meister-Instrument zu bekommen, müsst ihr im Laufe des Spiels insgesamt 20 verschiedene Geräusche mit eurem Recorder aufnehmen und zu Bernard, dem Instrumenten-Macher, bringen. Wir verraten euch, wo ihr sie findet!

GERÄUSCH	ORT
Fledermaus	Im Instumente-Laden über Bernards Kopf
Brunnen	Place de la Concorde oder St. Loure Convent
Katze	Place Vendome
Fliege	Rue Rambuteau
Husten	Notre Dame
Hummel	Les Invalides
Gähnen	Paris Archives (Während der Hauptstory)
Fahrradglocke	Musee d'Orsay Station
Flaschenkorken	Pariser Oper oder Marktplatz
Große Glocke	Sorbonne
Babyvogel	Petit Pont
Pferd	Rue de Francs-Bourgeois
Kamera-Auslöser	Rue de Conti
Bus-Hupe	Hotel de Cillon oder Arc de Triomphe
Magenknurren	Elisabeths Manse (während der Hauptstory)
Taube	Louvre
Mülltonnen-Scheppern	Hintertür des Polizeireviers
Kasse	Ecole Militaire
Rasenmäher	Eiffelturm
Flugzeug	Champ de Mars

RAYMAN

3DS Virtual Console – Durch und durch oldschool: Hier gibt's keine Speicherpunkte. Doch nicht verzagen! Wir haben die Master-Passwörter und tolle Cheats für euch zusammengetragen!

Ihr kommt nicht so recht voran? Dann helft ein wenig nach! Diese Codes werden im Pause-Menü eingegeben:

Volle Energie:
B, →, A, ↑, B, ←, A, ↓, B, →

Alle Spezial-Kräfte:
→, ←, ↑, ↓, A, ↑, ↑, ↓, ↓, B, →, →, ←, ←, A

99 Leben:
A, →, B, ↑, A, ←, B, ↓, A, →, B, ↑, A, ←, B

Abspann:
B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A, A, A, A, A

Wer's ganz einfach möchte, schaltet alles auf einmal frei: Folgende Cheats gebt ihr einfach als Passwörter ein:

Zugriff auf alle regulären Levels:
CH5G4mS1jD

Zugriff auf alle regulären Levels + 99 Leben:
^sgMc0vv?=

Zugriff auf alle Levels (inklusive Bonus-Levels):
=!gMc0v(7=

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

MARIO TENNIS OPEN

Text | Sebastian Zelada

3DS – Hier gibt's haufenweise geheime Courts, Spieler und nützliche Tipps!

Mario und Co. schwingen wieder den Tennisschläger. Damit ihr auf dem Platz keine Probleme bekommt und auch in den schwersten Matches die Oberhand behaltet, haben wir für euch ein paar nützliche Tipps parat! Und an alle, die wissen wollen, welche Charaktere, Plätze und Kostüme freischaltbar sind, haben wir selbstverständlich auch gedacht und die komplette Liste der Goodies im Gepäck.

Konterschläge:

Es kommt recht häufig vor, dass Gegner Glücksschläge gegen euch verwenden. In diesem Fall kontert ihr ganz einfach mit der jeweils gegenteiligen Schlagart. Das heißt: Top- mit Backspin oder Lob- mit Stopbällen.

Galaktische Ballwechsel:

Die Ballwechsel gegen Luma vereinfacht ihr, wenn ihr mit der R-Taste den unteren Monitor so einstellt, dass Stopbälle über ihn steuerbar sind. Beim Ballwechsel müsst ihr nun nur noch Y drücken, um die hinteren Viertel des Platzes zu treffen. Für die vorderen Viertel tippt ihr die Stopball-Fläche auf dem Touchscreen an.

Stern-Charaktere:

Diese stärkeren Versionen gibt es, wenn ihr mit dem jeweiligen Charakter den Champions Cup gewinnt! Danach müsst ihr bei der Charakterauswahl nur noch die „R"-Taste drücken!

FREISCHALTBARE CHARAKTERE

Wie in jedem Mario-Sportspiel hat Nintendo auch in Mario Tennis Open einige geheime Spieler versteckt. Erfüllt folgende Bedingungen, um die Bonus-Charaktere, -Plätze und -Kostüme freizuschalten!

BABY MARIO:	Schafft Level 1-3 beim „Super Mario Tennis"
BABY PEACH:	Schafft den Pro-Level beim Ringeschießen
KNOCHEN-BOWSER:	Schafft das Tinten-Piranha-Training
LUMA:	Schafft den Superstar-Level beim Galaktischen Ballwechsel

FREISCHALTBARE PLÄTZE

GALAXIE ARENA – KRISTALL COURT & MORPH COURT:
Gewinnt den Stern-Cup im Einzel

FREISCHALTBARE TURNIERE

BLUMEN-CUP:	Gewinnt den Pilz-Cup
BANANEN-CUP:	Gewinnt den Blumen-Cup
CHAMPION-CUP:	Gewinnt den Bananen-Cup
1-UP-PILZ-CUP:	Gewinnt alle vier Cups der World Open
EISBLUMEN-CUP:	Gewinnt den 1-Up-Pilz-Cup
PANZER-CUP:	Gewinnt den Eisblumen-Cup
FINAL-CUP:	Gewinnt den Panzer-Cup

SCHWERE SCHWIERIGKEITSGRADE

ASS-SCHWIERIGKEITSGRAD:	Gewinnt das Final-Cup-Turnier
PROFI-SCHWIERIGKEITSGRAD:	Gewinnt das Champions-Cup-Turnier

FREISCHALTBARE KOSTÜME

FEUER-MARIO:	Spielt für 2 Mario-Charaktere die Stern-Versionen frei
PROPELLER-MARIO:	Spielt für 5 Mario-Charaktere die Stern-Versionen frei
BIENEN-MARIO:	Spielt für 8 Mario-Charaktere die Stern-Versionen frei
WOLKEN-MARIO:	Spielt für 10 Mario-Charaktere die Stern-Versionen frei
TANUKI-MARIO:	Spielt für 15 Mario-Charaktere die Stern-Versionen frei
BIRDO:	Schlagt einen Ass-Gegner in einem Einzelmatch
BUU HUU:	Kauft 100 verschiedene Items im Item-Shop
GUMBA:	Füllt die Item-Shop-Regale mit 100 Items
BOWSER JR.:	Sammelt 20 Siegesmedaillen in Online-Multiplayer-Matches
BOWSER:	Sammelt 50 Siegesmedaillen in Online-Mehrspieler-Matches
DAISY:	Sammelt mit einem anderen Spieler 700 Ring-Punkte in der Ringeschießen-Herausforderung
PEACH:	Sammelt 800 Ring-Punkte in der Ringeschießen-Herausforderung
DIDDY KONG:	Trefft 20 Mii-Charaktere mit dem StreetPass
DONKEY KONG:	Trefft 50 Mii-Charaktere mit dem StreetPass
KNOCHEN-BOWSER:	Sammelt 100 Siegesmedaillen in Online-Mehrspieler-Matches
KOOPA:	Gewinnt 10 aufeinanderfolgende StreetPass-Matches
LUIGI:	Gewinnt das letzte Stern-Cup-Turnier im Doppel
LUMA:	Sammelt 1.500 Münzen beim Galaktischen Ballwechsel
MARIO:	Gewinnt das letzte Stern-Cup-Turnier im Einzel
SCHNAPP-PIRANHA:	Schafft 50 Returns im Tinten-Piranha-Training
SHY GUY:	Gewinnt 20 aufeinanderfolgende StreetPass-Matches
TOAD:	Sammelt insgesamt 50.000 Münzen
WALUIGI:	Sammelt 800 Münzen in Super-Mario-Tennis-Level 2-4
WARIO:	Sammelt 800 Münzen in Super-Mario-Tennis-Level 1-4
WIGGLER:	Erreicht insgesamt 5.000 Punkte in Online-Mehrspieler-Matches
YOSHI:	Nutzt die hier abgedruckten QR-Codes!

MEIN LIEBER YOSHI! FRISCHE FARBEN FÜR DEN DINO!

Yoshi ist ein alter Mario-Tennis-Veteran. In Grün kennen wir ihn bereits alle, doch es gibt ihn auch in Blau, Weiß und sogar Schwarz!

Ihr wollt mit dem blauen Yoshi spielen? Dann drückt im Speicherstand-Menü „Start“ und das Steuerkreuz nach oben, dann scannt den Code!

Ihr wollt den schwarzen Yoshi? Auch hier einfach den obigen Code mit eurem 3DS einscannen und schon schwingt der dunkle Yoshi den Tennisschläger!

Tennis-Profi Roger Federer spielt immer in Weiß! Auch Yoshi wagt sich ab und an in der Farbe der Unschuld auf den Platz. Scannt dazu einfach den Code ein!

Wenn ihr euren Mii in ein modisches Yoshi-Kostüm hüllen möchtet, dann scannt diesen Code und freut euch über den Zwirn des Knuddeldinos!

3DS-ZOCKER, TREFFT EUCH!

Am 1. Juli um Punkt 19 Uhr geht in ganz Deutschland die Post ab – und ihr könnt mit eurem Nintendo 3DS dabei sein!

Ihr habt noch immer nicht alle 385 Puzzleteile gesammelt, die man in der StreetPass-Mii-Lobby des Nintendo 3DS ergattern kann? Auch die beiden **Rette die Krone**-Durchgänge habt ihr noch nicht geschafft? Doch Abhilfe ist nicht fern: Wir helfen euch, begeisterte Mitspieler zu finden! Daher ernennen wir den 1. Juli 2012 zum offiziellen N-ZONE-StreetPass-Tag. An diesem Sonntagabend versammeln sich in acht deutschen Städten – darunter Metropolen wie München oder Köln, aber auch kleinere Städte wie Heidelberg oder Mainz – zahlreiche Leser, um gemeinsam zu plaudern, Puzzleteile auszutauschen, 3DS zu zocken und einfach nur eine Menge Spaß zu haben. Was ihr tun müsst? Einfach um Punkt 19 Uhr dort sein! Die Karte verrät, wo es losgeht und welcher Leser sich bereit erklärt hat, das jeweilige StreetPass-Treffen zu leiten. Im nächsten Heft schildern wir euch Eindrücke von allen Versammlungen.

HAMBURG:
Die StreetPass-Leitung in der Hansestadt übernimmt Samie Dif. Treffpunkt ist der Park „Planten un Blomen“, genauer gesagt am Wandelgang beim Spielplatz.

GELSENKIRCHEN
David Tarakanoff leitet den StreetPass-Treff in Gelsenkirchen und er trifft sich vor der GameStop-Filiale am Heinrich-König-Platz, den ihr mit der Bahn 301 oder 302 erreicht.

KÖLN
Im McDonald's-Lokal im Kölner Hauptbahnhof erwartet euch Dominik Felder.

BERLIN
Ein N-ZONE-StreetPass-Treffen in der Hauptstadt der Bundesrepublik Deutschland darf natürlich nicht fehlen. Am Potsdamer Platz erwartet euch Link Super.

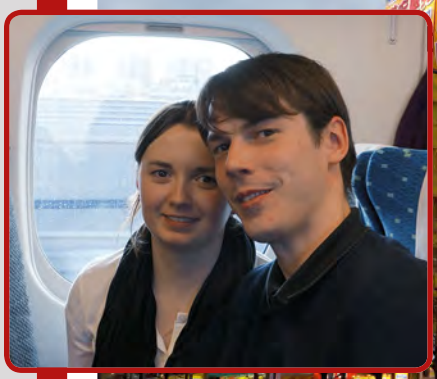
MAINZ
N-ZONE-Leser Alexander Marx freut sich darauf, möglichst viele von euch in Mainz zu treffen. Er wird euch bereits um 18 Uhr am Hauptbahnhof einsammeln. Der eigentliche Treffpunkt ist schließlich um 18.30 Uhr am Gutenbergplatz an der Statue (gegenüber dem Theater).

NÜRNBERG
In der Lebkuchenstadt treffen wir uns am Schönen Brunnen des Hauptmarkts zum Puzzletausch und 3DS-Zocken.

HEIDELBERG:
Alex Tobias Pfeiffer ist um 18.00 Uhr in der Heidelberger Innenstadt anzutreffen. Treffpunkt ist der Bismarckplatz (vor der GameStop-Filiale).

MÜNCHEN:
In der bayerischen Landeshauptstadt wartet Max Häfner an der Mariensäule auf euch.

EIN STREETPASSER IN TOKIO



Das muss Tobias erst mal jemand nachmachen: In Tokio sammelte er 1.552 Miis ein!

Als N-ZONE-Fan der ersten Stunde las Tobias Magnussen das Magazin schon, als noch Hans Ippisch Chefredakteur war. Er schreibt: „Ich bin froh, dass das Heft im Laufe der Jahre immer gleich geblieben ist." Im Gespräch verrät der Japan-Kenner, wie intensiv sich die Japaner dem StreetPass-Modus widmen und wie er während seines Auslandssemesters in der Metropole Tokio 1.552 Spieler traf.

N-ZONE: Herzlichen Glückwunsch zu anderthalb Tausend Spielerbegegnungen! Wie hoch war dein Tagesrekord an Miis?
Tobias: Mein Rekord waren ungefähr 110 Begegnungen an einem Tag. Aber das ist auch in Tokio nicht der Regelfall. Ich habe mich bewusst an den belebtesten Plätzen aufgehalten, wie z.B. in Shibuya und Akihabara, um diese Leistung zu erreichen. Viel mehr wären aber auch nicht drin gewesen, weil man nur zehn Mii-Begegnungen auf einmal im Speicher haben kann und diese dann „ausleeren" muss, um weitere Miis in die eigene Lobby aufzunehmen. Irgendwann geht dadurch der Akku des 3DS zur Neige.

N-ZONE: Es gibt einen Eintrag im Menüpunkt „Leistungen", wenn man 100 Miis an einem Tag trifft. In welcher deutschen Stadt ist ein derartiger Rekord deiner Meinung nach möglich?
Tobias: Ich denke, in Deutschland ist das leider überhaupt nicht möglich, es sei denn, man organisiert sich online und bekommt 100 Leute zusammen, die sich z.B. alle für eine gewisse Zeit unter dem Berliner Fernsehturm treffen.

N-ZONE: Wie viele Miis ergatterst du hierzulande im Schnitt pro Tag? Und welche Plätze eignen sich am besten für Spielerbegegnungen?
Tobias: Hier komme ich auf ungefähr ein Mii pro Tag. In der Uni sieht es etwas besser aus – da sind es auch mal zwei bis drei. Orte mit viel Durchgangsverkehr wie Bahnhöfe, Freizeitparks oder Einkaufszentren eignen sich am besten – Flughäfen hingegen haben sich in meinem Fall hingegen nicht bewährt.

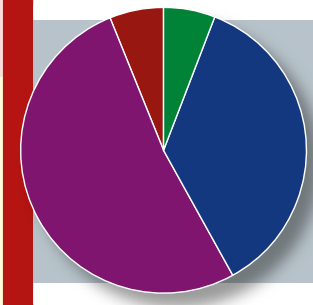
N-ZONE: Inwiefern unterscheidet sich die japanische Zocker-Kultur von unserer?
Tobias: Das Zocken ist in Japan ein Teil der Kultur und viel akzeptierter als in Deutschland. In der U-Bahn spielen tatsächlich Geschäftsleute **Monster Hunter tri G** auf dem 3DS und niemand wundert sich oder wirft schräge Blicke zu.

N-ZONE: Wir nehmen an, du hast auch viel Zeit im Tokioter Spielerparadies Akihabara – einem Stadtteil voll mit Elektronikläden – verbracht? Welche Gefühle kamen dir dort beim Bummeln?
Tobias: Die vielen Spiele, das Merchandise und die ganze Atmosphäre haben mich natürlich begeistert. Man kann dort wirklich Schätzchen wie den Virtual Boy ergattern. Allerdings habe ich mich auch das ein oder andere mal über die Regionalsperre meiner Wii und meines 3DS geärgert – aber sie hat meinen Geldbeutel geschont!

N-ZONE: Du hast ein Auslandssemster in Tokio verbracht. Wie geht's jetzt für dich weiter?
Tobias: Ich werde mein Masterstudium im Fach „Deutsch als Fremdsprache" absolvieren und dann Sprachlehrer werden. Vielleicht ja sogar in Japan!

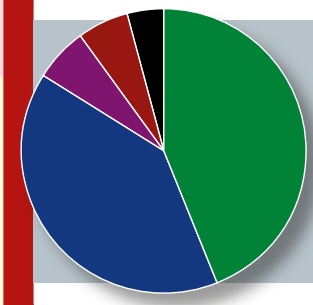
N-ZONE: Das klingt super! Herzlichen Dank für deinen spannenden 3DS-Erfahrungsbericht aus Nintendos Heimatland und noch viel Erfolg beim Masterstudium!

Was ist euer StreetPass-Lieblingsspiel?



6 %	Rette die Krone
36 %	Rette die Krone II
52 %	Puzzle-Tausch
6 %	Ich find' alle gut.
0 %	Nichts von alledem, ich nutze die Funktion nicht.

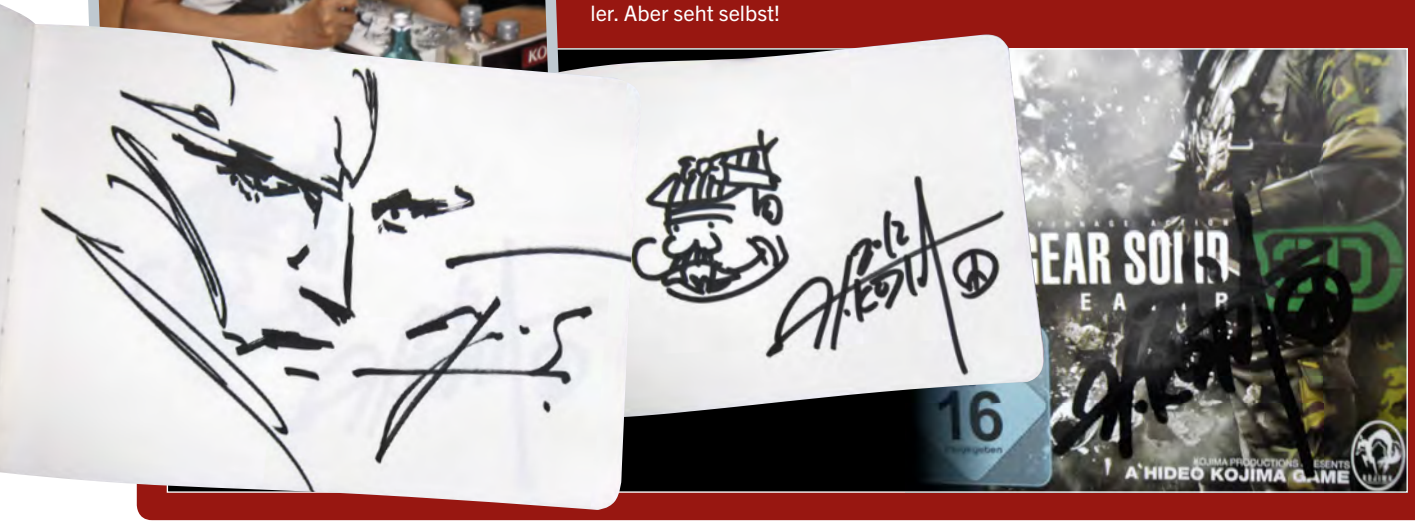
Habt ihr euren 3DS immer dabei, um StreetPass zu nutzen?



44 %	Ja, sehr oft
40 %	Ja, oft
6 %	Unregelmäßig
6 %	Nein, eher selten
4 %	Nein, nie

AUTOGRAMMSTUNDE

N-ZONE-Leser Mounier Berouag ist sichtlich stolz: Bei einer Autogrammstunde mit Hideo Kojima (dem Erfinder der Metal-Gear-Solid-Serie) und Yoji Shinkawa (einem Konzeptkünstler von Konami) ergatterte er drei wertvolle Unterschriften der Profi-Entwickler. Aber seht selbst!



NINTENDO IST schon wieder ÜBERALL!

N-ZONE-Leser finden im ganzen Land Erinnerungen an die Nintendo-Stars.

Unser Leser Niels Niemann aus der Schweiz schreibt: „Diesen Frühling war ich auf den kanarischen Inseln und habe das Triforce-Symbol entdeckt. Ein Wappen der kanarischen Inseln!“

Niels schreibt weiter: „Doch als ich wieder nach Hause kam, sah ich auch noch diesen Bus, ebenfalls mit dem Triforce drauf. Vielleicht kommt der Bus ja aus Hyrule!“

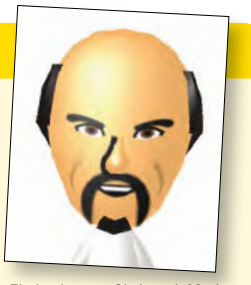
Jenny Müller aus Leipzig entdeckte an einer Hauswand in der Schulze-Delitzsch-Straße das Graffito eines Riesen-Kirby. Aber woher kommt der Bart? Verrückt!

BAU DEN PROMii!

Im beliebten ProMii-Wettbewerb zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich der Teilnahme am Finale der Champions League – ein Mii von Bastian Schweinsteiger gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii des treffsicheren Bayern-Kickers. Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 28. Juni 2012.

Mii
Stromberg



Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Bernd Stromberg zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Max Wappler als besonders gelungen. Für alle, die das Mii des Büro-Ekels, das von Christoph Maria Herbst verkörpert wird, auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des links abgebildeten QR-Codes. Viel Spaß!

N-ZONE WETTET, DASS ...

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Drei Lesern gelang es, die Voraussetzungen aus der letzten N-ZONE zu erfüllen. Wir verlangten von euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem zwei Personen abgebildet sind. Jede musste dabei eine N64-Konsole in der Hand halten – aber jeweils mit unterschiedlicher Gehäusefarbe! Zudem forderten wir, dass jede Person ein Rumble Pak in der anderen Hand hält und ein Spielmodul auf dem Kopf balanciert. Wir gratulieren Thomas und Alfred Wegricht, Michael Fritzmann, Paul Rozanski sowie Stefanie und Harald Leitner!

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich Sebastian im letzten Monat irrte, musste er die Felgen am „Redaktionstaxi“ blitzblank putzen. Wir meinen: „Zu Recht!“

DIE AKTUELLE WETTE:

Unser Praktikant Sebastian wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns ein Foto, auf dem ihr ein Serviertablett in der Hand haltet – in Anlehnung an den ähnlich aussehenden Wii-U-Controller.**
2. **Darauf befinden sich ein Vesperbrett mit einem Spiegelei darauf und ein Game Boy Color.**
3. **Um eure Schulter hängt ein Linkkabel.**

Falls sich Sebastian irrt und es drei Leser gibt, die die oben stehenden Aufgaben erfüllen, verpflichtet er sich, das Game-Boy-Jump&Run **Die Schlümpfe reisen um die Welt** durchzuspielen – wohlgemerkt in der prallen Sonne auf einem uralten Game Boy Color, auf dem man bekanntlich kaum etwas erkennt!

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 28. Juni 2012 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Einsendung amüsierte Sonja Kroll die Redaktion im letzten Monat.

Jetzt seid ihr dran: Was sagt der Torwart in dieser Szene aus *Inazuma Eleven*? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 28. Juni 2012 an redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten **Mario Kart**-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer großen Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

DAS KID ICARUS: UPRISING-TURNIER POWERED BY Nintendo

Wer hatte beim großen Duell der Engel die Flügel vorn? Hier präsentieren wir die Ergebnisse des großen Turniers!

David Tarakanoff	Alex Tobias Pfeiffer	David Tarakanoff	
Mounier Berouag	Marc Butz		Mounier Berouag
Andi Hammerl	Dennis Rother	Andi Hammerl	
René Rühmann	Samie Revelations		Samie Revelations
Daniel Seckler	Pascal Kraus	Daniel Seckler	
Philipp Fuerst	Benno Schumacher		Benno Schumacher
Alexander Marx	Christian Heß	Christian Heß	
Dennis Schrage	Christoph Michael		Dennis Schrage
Janina Borowski	Niklas Hoppe	Janina Borowski	
Tobias Lieberei	Johannes Bausch		Tobias Lieberei
Robin Koch	Max Häfner	Max Häfner	
Simon Geiler	Robin Pfingsten		Simon Geiler
Tobias Braner	Citro Nat	Tobias Braner	
Fabio DiCi	Patrick Zivkovic		Patrick Zivkovic
Ali Ugur Aslan	Yannik Pitzer	Ali Ugur Aslan	
Markus Stroh	Maurice Müller		Maurice Müller

NACHGEFRAGT BEI … ANDRÉ HÖLSCHER

Wir stellen die besten Spieler aus der N-ZONE-Superliga vor – diesmal porträtieren wir André Hölscher, der sich im großen Mario Kart 7-Turnier in der letzten N-ZONE gegen Julian Riederer durchsetzte und als Sieger aus dem Duell hervorging.

ANDRÉ HÖLSCHER

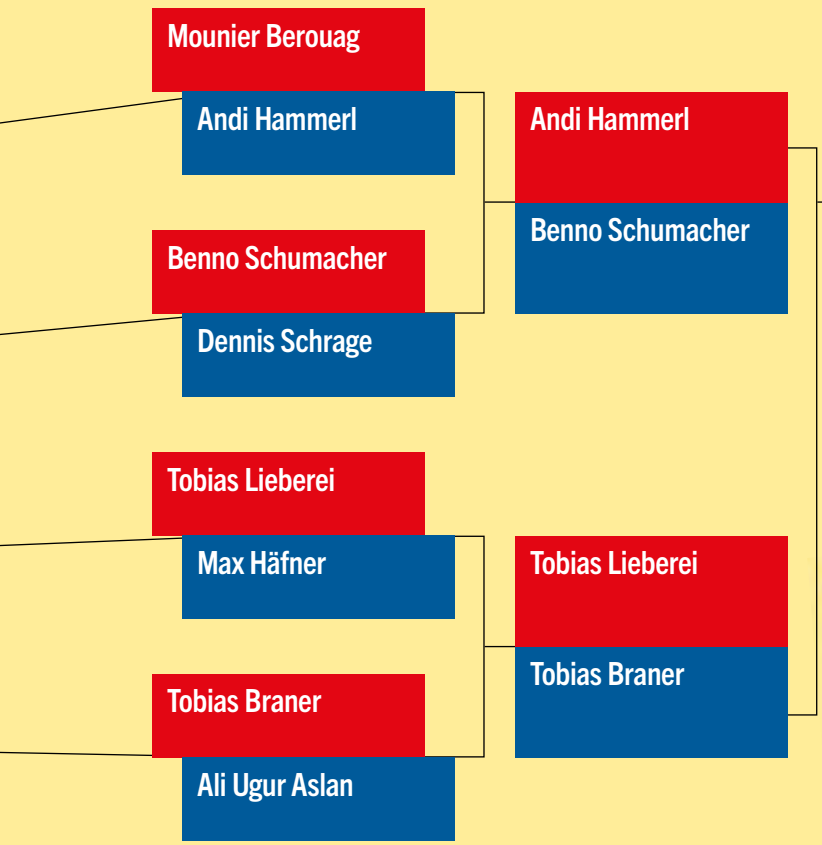
N-ZONE: Herzlichen Glückwunsch, du darfst dich Champion nennen! Wie hast du das Duell gegen Julian Riederer empfunden?
André: Ich kannte Julian schon aus einem **Mario Kart**-Forum und deshalb konnte ich in etwa einschätzen, was auf mich zukommt. Ich erwartete ein hart umkämpftes und spannendes Match und dementsprechend nervös war ich auch. Mit etwas Glück konnte ich mich dann aber durchsetzen. Über den Sieg habe ich mich natürlich sehr gefreut.

N-ZONE: War es aus deiner Sicht nötig, dass Nintendo ein Update zu Mario Kart 7 bereitstellt, um den Bug im Wuhu-Bergland auszubessern?
André: Es war absolut nötig, meiner Meinung nach hätte das Update schon einige Zeit früher kommen sollen. Wuhu-Bergland ist eine optisch sehr ansprechende Strecke. Der Glitch hat mir jeglichen Spielspaß an der Strecke geraubt, da ich in den Online-Rennen meist der einzige von acht Fahrern war, der diese Abkürzung nicht gefahren ist, und wurde dementsprechend auch häufig Letzter. Ich hoffe, dass Nintendo bei Problemen in kommenden Games schneller reagiert.

N-ZONE: Wie viel Zeit verbringst du eigentlich mit den StreetPass-Extras des 3DS? Wo triffst du am häufigsten neue Kontakte?
André: Ich bin ein sehr fleißiger StreetPass-Sammler. Ich habe bereits über 250 StreetPass-Begegnungen und über 1.700 Charaktere in meiner Mii-Lobby. Die meisten Puzzles habe ich schon komplettiert und **Rette die Krone I & II** habe ich auch schon mehrmals durchgespielt. Ich gehe regelmäßig auf Nintendo-Events, wie beispielsweise dem Nintendo Family & Friends Cup oder dem **Mario Kart**-Meeting, dort treffe ich dann immer eine ganze Menge neuer Leute.

N-ZONE: Was muss Nintendo in puncto Online-Modus bei der Wii U auf jeden Fall besser machen als bei der Wii?
André: Eine Menge! In **Smash Bros.** war der Online-Modus beispielsweise ziemlich schwach. Die Zufallskämpfe waren teilweise unspielbar und gegen Freunde gab es auch regelmäßig starke Ruckler. Das nächste **Mario Kart** bräuchte online viel mehr Einstellungsmöglichkeiten, was Items, Modi etc. angeht, **Mario Kart 7** geht in dem Fall zumindest ansatzweise in die richtige Richtung. Da ich ein Freund von Highscores bin und auch in den verschiedenen **Mario Kart**-Teilen zum Beispiel sehr viel Zeitfahren fahre, würde ich mir für die Wii U ein ausgeklügeltes Rangsystem wünschen – zum einen separat für jedes Spiel, zum anderen eine gemeinsame Zusammenstellung, um zu sehen, wer der beste Wii-U-Spieler ist.

N-ZONE: Was möchtest du unseren Lesern sonst noch mitteilen?
André: Ein großes Dankeschön an die N-ZONE für die Organisation des **Mario Kart 7**-Turniers. Ich hatte eine Menge Spaß und ich gehe davon aus, dass man sich auf dem Tennisplatz wiedersieht. Selbstverständlich wünsche ich auch noch allen Lesern ein frohes Zocken.



FETTE GEWINNE!

Wir bedanken uns ganz herzlich bei Nintendo für die Bereitstellung der Preise. Alle Viertelfinalisten, der Dritte, Zweite und Erste freuen sich u. a. über 3DS-Spiele nach Wahl, *Kid Icarus*-AR-Kartensets und -T-Shirts.

HIER SPRICHT EIN N64-FAN

Eine stolze Sammlung – vor allem **Blast Corps** und **Perfect Dark** sind heute immer noch echte Geheimtipps.

LESERZITATE

Hallo N-ZONE-Team,
eigentlich gehöre ich zu den Leuten, die Leserbriefe eher lesen und nicht schreiben, aber das neue **Kid Icarus: Uprising** sorgt dafür, dass ich an dieser Stelle doch mal an euch schreibe. Ich komme bei dem Spiel aus dem Schwärmen nicht mehr raus, in fast jedem Level überkommt mich ein Nostalgiegefühl und die Erinnerungen an meine gute alte NES-Zeit tauchen wieder auf. Egal ob kleine Screenshots auf dem unteren Bildschirm oder aber Anspielungen während der Unterhaltungen zwischen Palutena (die die Truhe mit den Relikten viel pixeliger in Erinnerung hat) und Pit ... Die Entwickler haben diese kleinen Momente klasse eingebaut. Dazu noch der grandiose Humor! Wenn ich zum zweiten Mal gegen Flamberus antrete und Pit auf einmal anfängt, von **Nintendogs** zu reden, macht mir das einfach gute Laune! Ich hoffe jetzt schon auf einen Nachfolger, zu gerne möchte ich einfach mit einem der Helden aus meiner Kindheit weitere Stunden Spielspaß genießen. Zu guter Letzt noch ein Lob an euch und eure Arbeit. Ihr macht jeden Monat einen tollen Job und für einen Nintendo-Fan ist euer Magazin einfach Pflicht und alternativlos. Das gute alte **Club Nintendo**-Magazin gibt es ja leider nicht mehr. Aber selbst wenn es das noch gäbe, würde ich euer Magazin trotzdem zusätzlich erwerben.
Kurzum: Macht bitte einfach weiter wie bisher! Obwohl – ihr könntet die Retro-Rubrik ja ein wenig ausbauen, ich würde mich freuen!

HENDRIK

Guten Tag, liebe N-ZONE,
zunächst muss ich eure neue Rubrik „Die kleine N-Zone-Sammlerfibel" loben, allerdings habe ich zu den empfohlenen N64-Spielen noch einige hinzuzufügen, die meiner Meinung nach in einer optimalen Nintendo-64-Sammlung nicht fehlen sollten.

N-ZONE: Schieß los!

Fangen wir am besten mit dem allseits beliebten Klempner Mario an, dem gleich mehrere Debüts auf dem Nintendo 64 zustanden. Gerade **Mario Party** war damals ein Spaßgarant sowohl im Story- als auch im Mehrspielermodus und gilt deshalb heute immer noch als bester Teil der inzwischen neunteiligen Serie. Auch Teil 2 und 3 sind für Serienliebhaber spielenswert, kosten aber leicht mal mehr als 30 Euro. Für Sportliebhaber sind auch noch **Mario Tennis** und **Mario Golf** empfehlenswert, die man relativ günstig bekommt und die für kurzweiligen Spaß sorgen. Die richten sich aber nur an Mario-Fanatiker.

N-ZONE: Stimmt. Wenn man die Wahl hat, dann würden wir unbedingt zu den GameCube-Versionen raten. Dennoch sind auch Mario Tennis und Mario Golf auf dem Nintendo 64 wirklich gute Spiele.

Super Smash Bros. ist heute nur noch ein Sammlerstück, denn es ist sowohl in puncto Grafik als auch in puncto Technik veraltet und dafür gibt es ja heute die Nachfolger **Super Smash Bros. Melee** und **Brawl**. **Banjo-Tooie** würde ich ebenfalls auch noch empfehlen für alle, die eine lange Spielzeit fordern und das Jump & Run **Donkey Kong 64** lieben. Ich finde es durch die Dialoge und die Liebe zum Detail sogar noch ein wenig besser als **Donkey Kong 64**. Als Alternative zu **Mario Kart 64** und **Diddy Kong Racing** erhält man für schlappe fünf Euro **F-Zero X**, welches auch heute noch Spaß machen kann durch sein schnelles Fahrgefühl und den hohen Schwierigkeitsgrad. Die **Pokémon**-Serie hielt sich auf dem Nintendo 64 eher zurück, wobei es ein paar interessante Experimente gab – etwa **Pokémon Snap**. Eine Rare-Perle ist etwa der Third-Person-Shooter **Jet Force Gemini**, der mit vielen abwechslungsreichen Planeten und knackigen Bosskämpfen mit gegnergespickten Arealen glänzt. Vor allem die vielen Verstecke der Bewohner, die man retten muss, wurden geschickt ins Spiel eingebaut und sorgen so für einen hohen Erkundungsfaktor bei rund 15 Stunden Spielzeit.

N-ZONE: Von allen Spielen, die du aufgezählt hast, gefällt uns Jet Force Gemini übrigens am besten, insbesondere dank des hervorragenden Mehrspielermodus.

Das japanisch angehauchte Jump & Run **Mischief Makers** kann man sich ebenfalls bedenkenlos für den geringen Preis anschaffen, da einem sehr kreative Spielkost in 2D geboten wird. Dazu kommt noch der etwas schräge Grafikstil und Soundtrack des Spieles, der die nötige Atmosphäre schafft. Rollenspiele fand man damals eher auf der PlayStation, doch es gibt immerhin ein gutes RPG: **Holy Magic Century** ist ein antikes Rollenspiel mit rundenbasierenden Kämpfen, welches allerdings heute etwas kantig und verwaschen wirkt. Für RPG-Fans erster Stunde dürfte das allerdings keine allzu große Hürde darstellen, zumal es einen gewaltigen Umfang bietet. Zu guter Letzt kann man noch das einzigartige Jump & Run **Conker's Bad Fur Day** empfehlen, welches auch heute noch durch seinen zweideutigen Humor und das skurrile Gameplay unerreicht ist. Leider aber ist dies so ziemlich das teuerste Spiel, denn für das Modul verschwinden schon locker 70 Euro aus dem Portmonee.

N-ZONE: Dafür entlohnen – wie du schon treffend festgestellt hast – der fürstliche Humor und das anständige Gameplay (wenngleich es nicht mit der Brillanz eines Banjo-Kazooie oder Super Mario 64 mithalten kann).

Ich empfehle vor allem, mal auf Flohmärkten nach den Modulen zu suchen, bevor man sie in Online-Shops sehr viel teurer kauft. Es kann schließlich immer mal passieren, dass man ein **Conker's Bad Fur Day** oder **Banjo-Tooie** für 10 Euro ergattert. Im Bild ist übrigens noch meine „kleine" Sammlung mit den besten Nintendo-64-Spielen zu sehen. Es fehlt nur der RPG-Hit **Paper Mario**, welchen ich leider bislang noch nicht ergattern konnte.

TIMO HEBISCH

N-ZONE-Leser Jürgen überraschte uns mit einem mühevoll gezeichneten und beklebten **Super Smash Bros.**-Comic!

HANDGEFERTIGT

Hallo zusammen,
in letzter Zeit mache ich mir so meine Gedanken, wie wohl der Nachfolger von **Super Smash Bros. Brawl** für die Wii U werden wird. Vor allem frage ich mich, um auf jeden Punkt zu kommen, ob es bei dem neuen **Smash Bros.** eine Option geben wird, in der man seine eigenen Spielmodi wie Klassisch oder Abenteuer darin erstellen könnte. Für mich wäre das megacool, wenn man die erstellten Spielmodi wegen enormen Speicherplatzes auf einer SD-Karte speichern und jederzeit aufrufen könnte. Darüber hinaus wäre es doch toll, wenn man auch die Metalloids aus Multi Brawl und die Handbosse steuern könnte. Deshalb machte ich ein Heft, das euch zeigen soll, wie ich die Spielmodi erstellen würde. Dabei wünschte ich mir, der Entwickler der **Super Smash Bros.**-Serie könnte sich das Heft ansehen. Macht's gut!

JÜRGEN SEYFER

3DS IN SCHUTZ GENOMMEN

Hallo N-ZONE,
Ich überspringe jetzt mal die Lobeshymnen und komm gleich zum Thema: Die ganzen Beschwerden über Nintendo. In den letzten Ausgaben sind mir die dauernden Briefe über die „schlechten" Spiele oder die ach so schlechte Preissenkung aufgefallen. Also hab ich mich mal dazu durchgerungen, euch zu schreiben. Ich empfinde es nämlich kein bisschen so wie die ganzen Beschwerdebriefschreiber.
Wegen der Preissenkung: Ich gehöre auch zu den Erstkäufern und habe mich nicht annähernd über die Preissenkung aufgeregt. Was hätte Nintendo denn machen sollen? Die schlechten 3DS-Verkäufe einfach so laufen lassen, nur damit die Erstkäufer zufrieden sind? Und außerdem haben alle Erstkäufer 20 (!) Gratisspiele bekommen. Okay, die NES-Spiele sind (außer **Super Mario Bros.** und **Metroid**) nicht unbedingt spielenswert, aber bei den GBA-Spielen gibt es meiner Meinung nach wenig zu meckern. Vor allem **Fire Emblem: The Sacred Stones** und **WarioWare, Inc.: Minigame Mania** sind empfehlenswert.

N-ZONE: Wem sagst du das? Uwe und Christoph verbringen ganze Mittagspausen mit den WarioWare-Duell-Minispielen „Chiritorie" und „Dong Dong". Auch die GBA-Neuauflage von Yoshi's Island ist mehr als 15 Jahre nach dem SNES-Original immer noch eine Perle mit gigantischem Umfang.

Und zu den „schlechten" Spielen: In der vorletzten N-ZONE schrieb ein Leser, dass **Super Mario 3D Land** viel zu leicht sei und dass es wie von Praktikanten gemacht sei. Bei dem Schwierigkeitsgrad muss ich diesem Leser zustimmen: Meine Gesamtspielzeit für alle fünf Sterne betrug 20 Stunden. Aber es ist trotzdem kein schlechtes Spiel. Sieht man sich einmal diese wundervoll schön gestalteten Levels und die grandiose Atmosphäre an, weiß man, dass diese „Praktikanten" sich wirklich Mühe gegeben haben.

JANNICK THOMA

N-ZONE: Aber hallo! Man kann von Super Mario 3D Land halten, was man möchte. Aber das Leveldesign sucht auf dem 3DS seinesgleichen.

BESCHWERDE

Hey N-ZONE-Redaktion,
ich habe eine Beschwerde zu melden.

N-ZONE: Beschwerden sind bitte an unsere kompetente N-ZONE-Beschwerdestelle (besetzt 7 Tage die Woche, 24 Stunden am Tag – siehe Bild) zu richten. Natürlich nur ein kleiner Scherz …

In einer der letzten Ausgaben, habe ich einen Leserbrief gelesen, der mich wütend gemacht hat. Es ging in dem Brief um Bowser Jr. Eine Leserin hatte euch einen Brief geschickt, indem sie Bowser Jr. gemalt hat und geschrieben hat, wie sehr sie ihn mag. Daraufhin ernennt ihr sie einfach zum „größten Bowser-Jr.-Fan". Das ist unfair! Ich bin auch ein riesiger Bowser-Jr.-Fan! Ich habe sehr viele Poster und Bilder von Bowser Jr. in meinem Zimmer und sogar ein Stofftier. Da habe ich mich ungerecht behandelt gefühlt. Ich hoffe, ihr könnt das verstehen.

N-ZONE: Wir entschuldigen uns in aller Form für diesen unentschuldbaren Fauxpas.

Trotzdem Lob an eure tolle Zeitschrift!

LEON A.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

WIE VIEL DENN NOCH?

Übertreibt es Nintendo nicht so langsam mit der stets wachsenden Anzahl neuer Mario-Abenteuer? Thomas und Christoph diskutieren diese Frage.

Christoph: Nun, Thomas, erzähl doch mal: Wie oft hast du in den letzten drei Jahren schon Prinzessin Peach aus den Fängen von Ekelechse Bowser gerettet? Fünf Mal? Fünfzehn Mal? Fünfzig Mal?

Thomas: In den letzten drei Jahren? Gefühlte zehn Mal – aber genau kann ich dir das nicht sagen. Da ich die **Mario**-Games vom NES-Erstling an fleißig gedaddelt habe, bin ich mir sicher, dass über all die Jahre hinweg eine ordentliche Anzahl zusammengekommen ist. Erleuchte mich und verrate mir, warum du mich das fragst? Hat es etwa mit der Ankündigung des zweiten **New Super Mario Bros.** zu tun?

Christoph: Exakt. Schau dir doch mal die Stimmung in den Nintendo-Foren an: Die Leute sind zwar erfreut, dass Mario schon diesen Sommer auf den 3DS zurückkehrt. Aber eine große Euphorie gibt es nicht. Das ist aber auch kein Wunder, schließlich landet der Superstar in letzter Zeit fast schon inflationär oft auf den Konsolen. Da frage ich dich: Übertreibt es Nintendo vielleicht langsam mit seiner wichtigsten Marke? Welche Chancen und Risiken siehst du auf den Konzern zukommen?

Thomas: Die Frequenz an Neuerscheinungen von **Mario**-Spielen kommt mir in den letzten Jahren erhöht vor – da muss ich dir zustimmen. Ich persönlich freue mich ja über jedes **Mario**-Game, solange es etwas taugt. Wenn die Qualität der Spiele nachlässt, schadet Nintendo seinem Ruf und vor allem dem der Marke und wird es sich so auch bei den Fans verscherzen. Allerdings sind **Mario**-Titel kommerziell sehr erfolgreich und bringen so wieder ordentlich Bares in die Kriegskasse Nintendos, das gerade jetzt zum Wii-U-Launch benötigt wird. Für mich ist daher auch der Grund für die zuletzt vielen Neuveröffentlichungen interessant. Warum denkst du, dass Nintendo uns in letzter Zeit so häufig mit Mario beglückt?

Christoph: Das liegt klar auf der Hand! Nintendo braucht Zugpferde, um Konsolen zu verkaufen. Denn niemand schafft sich ein neues, 250 Euro teures Gerät an, nur um dann darauf **Pilotwings** zu spielen. Das hat der verpatzte 3DS-Start gezeigt. Die Leute sehnen sich nach den immer gleichen Helden: Mario, Link, Pikachu. Deshalb ist es nur folgerichtig, dass sich diese Stars so oft wie möglich auf 3DS, Wii U und Co. blicken lassen müssen. Die Gefahr besteht allerdings darin, dass sich zu häufige Auftritte negativ auf die Verkaufszahlen auswirken. Denn jeder spielt sich irgendwann satt. Das haben doch andere Serien schon gezeigt – oder irre ich mich?

Thomas: Nein, du liegt diesmal richtig: Einst noch der Platzhirsch im Musik-Genre, musste die **Guitar Hero**-Reihe in den letzten Jahren stark Federn lassen – immer neue und zu spezielle Ableger setzten der Erfolgsreihe ein vorläufiges Ende. Das Gleiche gilt für **Rock Band**, um das es ebenfalls recht still wurde. Mit einem Overkill macht man seine Spieler eben nicht immer glücklich! Dass sich unser Lieblingsklempner aber so schnell abnutzen könnte, glaube ich nicht, solange die Qualität stimmt.

Christoph: Die Qualität stimmte im Falle von **Guitar Hero** aber zweifellos auch – das muss betont werden. Nintendo muss stark darauf achten, dass die Balance aus überraschenden und traditionellen **Mario**-Spielen stimmt. **New Super Mario Bros. 2** ist aus meiner Sicht nur ein Aufguss – zwar ein guter, aber dennoch eben nur ein Aufguss. Oder etwa nicht?

Thomas: Es muss eine Zielgruppe geben und die gab es hierzulande für das Van-Halen-**Guitar Hero** nicht. Es würde sich doch auch niemand für einen **Mario**-Angel-Simulator interessieren. Dass du das zweite **New Super Mario Bros.** für einen Aufguss hälst, ist etwas hart. Es ist die Fortsetzung eines über fünf Jahre alten DS-Spiels, das auch sicher einige Neuerungen mit sich bringen wird. Nintendo ist sich der hohen Erwartungen seiner Fans an die **Mario**-Spiele bewusst und wird sich ins Zeug legen, um uns ein tolles und auch neues Spielerlebnis zu bieten. Hoffentlich.

AUSGABE 08/2012
AB 18.07.12 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

NEW SUPER MARIO BROS. U

In dieser Ausgabe gab's die wichtigsten Infos zum Wii-U-**Mario**, in der nächsten legen wir mit weiteren Infos und neuen Spieleindrücken nach!

Wii-U-SPECIAL + DVD

Freut euch auf unsere große Wii-U-Berichterstattung in der kommenden N-ZONE und vor allem auf unsere beliebte N-ZONE-DVD rund um die neue Nintendo-Konsole.

LEGO BATMAN 2: DC HEROES

Wir nehmen das neueste Lego-Abenteuer für Wii und 3DS ausführlich unter die Lupe.

BEAT THE BEAT: RHYTHM ...

Kann sich das stylishe Geschicklichkeitsspiel für die Wii auch im Test behaupten?

XBG GAMES
AUSGABE 07/12

Dieses Magazin lässt keine Wünsche offen: Topaktuelle Vorschauberichte, kritische Testartikel, spannende News und vieles mehr hat euch unser Schwestermagazin zu bieten. Zu den Top-Titeln der aktuellen Ausgabe zählen unter anderem **Max Payne 3, Resident Evil 6, Hitman: Absolution, Sleeping Dogs, FIFA 13, Halo 4** und **Call of Duty: Black Ops 2**!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Sebastian Stange, Uwe Hönig
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Max Drews
Trainees Nathalie Auerochs, Benjamin Kegel, Sebastian Zelada

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Ina Hulm, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

COO Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY³, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAYBLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM